1998年7月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JUL.1998 7 定価510Yen



■パノラマ写真から特殊印刷テクまで

最新デジタル・カメラ徹底活用テクニック

■パソコン・ゲームをもっと楽しくする！ 豪華プレゼントつき

あなたの知らないゲーム・コントローラの世界

創刊200記念キャンペーン

楽しく学べて遊べるプログラム・コーナーは本誌だけ

- ●いよいよ発売！「サターンBASIC」を楽しもう！
- ●C言語／Visual Basic／F-BASIC97など

別冊付録 DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

- ■話題のセレロン対応マザーボード MS-6122で組む低価格高性能パソコンキット
- ■日本一のインターネット・ショップTWO-TOPでパーツをそろえた最高スペックを狙うゲーム専用パソコン

あなたのパソコンは大丈夫?!

Windows98ベータ3版で動作チェック済み現役パソコン一覧

話題のパソコン・ゲーム解説から攻略まで

三國志VI／チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV／モンスタートラックマッドネス2／ヴァンテージ・マスターV2／イース・エターナル／FIFA Road to WORLD CUP98／釣道2～海釣り編／松方弘樹のワールドフィッシング／FORSAKEN／WIND／DIABLO MAC版

ストリートファイターZERO3

ISMシステムと使用キャラ25人を一挙公開

電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム

オペレーティングマニュアル 第2弾



コンピュータ囲碁対局ソフト「手談対局II」の実力を検証する


マルチメディアのNEC
先進のネットワーク・プリンティングを実現する印刷統合管理ソフト。
PrintAgent
プリントエージェント
NEC MultiWriter 2200X2

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 7

JULY. 1998

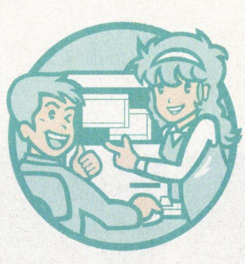
別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

エンターテインメント・ソフト

広告さくいん



Ⓒマイコン BASICマガジン7月号
第17巻　第7号　1998年6月25日印刷
1998年7月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂


Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
キミの笑顔に10倍接近。
×10
×1
優れた光学性能に、使いやすさをグンと高める先進機能を満載。しかも多彩な画像編集は
もちろん、プリンターやパソコンとの接続も簡単。
"撮る""見る""創る"楽しみを大きく拡げるデジタルスチルカメラです。
光学10倍ズームだから美しいアップが撮れる、
ZOOM10誕生。
●PCによる10倍拡大画像
●S1の10倍画像
●デジタル処理をしない光学10倍ズーム ●暗いシーンの撮影にも威力を発揮するF1.6の明るいレンズ ●コードレスデータ通信※を可能にする「IrTran-P」 ●さまざまなアングル撮影ができる回転レンズ機構 ●内蔵メモリー+コンパクトフラッシュカード対応 ●手軽に使える乾電池駆動 ●パソコンやテレビとの接続も可能 ●プリントアウトの楽しさを拡げる多彩な画像編集機能
※:IrTran-P搭載モデルに限る
ズーム
ZOOM10
デジタルスチルカメラ
デジタルスチルカメラ
GC-S1 標準価格79,800円(税別)
(付属品/ソフトケース、ハンドストラップ、映像出力ケーブル、乾電池〈アルカリ単3形、4本〉)
撮ったその場で
即プリント
コードレスプリント
Pritがあれば、撮ったその場でプリントアウト。
●どこへでも持ち運べる世界最小・最軽量※1のコンパクトボディ ●屋外でもプリントできるバッテリー駆動 ●テレホンカード※2へもプリントできるカードサイズの高画質 ●プリントアウトを演出する、多彩な画像編集機能 ●デジタルカメラとのコードレス接続※3や、ムービー等からのビデオ入力にも対応 ※1:98年2月新聞報道 ※2:専用のホワイトテレホンカードセットを使用(別売:PV-C12TJ) ※3:IrTran-P対応のデジタルカメラに限る
プリット
Prit
ポケットビデオプリンター
ポケットビデオプリンター
GV-HT1 標準価格63,000円(税別)
(アクセサリーキット、プリントシート、インクカセット、接続ケーブル別売)
アクセサリーキット VU-V68 KIT 標準価格 19,000円(税別)
◎詳しくはビクターのホームページで。VICTOR HOME PAGE http://www.jvc-victor.co.jp/
※ 写真はすべて機能をわかりやすくイメージしたもので、実際の映像とは異なります。
●ビクターへのお問い合わせ、またはカタログ請求は、型名をご記入のうえ、〒113-0033東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 〒543-0028 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161「ビクターお客様ご相談センター」GC係へ。※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
日本ビクター株式会社

CASIO

カシオ液晶デジタルカメラ

QV DIGITAL

デジタルカメラは、「動画」の時代。



撮ったその場で、動画再生。
ムービープレイ機能

一度シャッターを押すと、約0.1秒間隔で最大64コマ※を連続撮影。
再生時には自動的に連続再生。
まるで動画＝ムービーのように人の動きやスポーツシーンが楽しめます。
※32/48コマも選択できます。





パソコンで動画を楽しむ

撮った動画はパソコンに取り込んで、編集できます。※1
例えばホームページ、動画を使用してさらに臨場感あふれる作品に。
他にも、電子メールへの動画の添付・プレゼンテーションなど、
様々な用途で、動画を活用できます。

メガピクセルQVデジタル誕生
131万正方画素原色CCD搭載

パノラマ撮影/再生機能

パノラマ撮影モードで撮影した複数の画像を
カメラ内で合成し、自動再生。更にパソコン上で
360°シームレスなパノラマも楽しめます。※1



●最大9コマまで合成できます。

パノラマを自動再生

カシオ独自の1.8型HAST液晶を搭載。

HAST HYPER AMORPHOUS SILICON TFT

122,100画素*の高精細液晶で、被写体をクッキリ表示します。
＊当社従来機比約2倍

4倍デジタルズーム

被写体を2倍または4倍に拡大して撮影します。

オートフラッシュ（自動発光/強制発光/発光禁止/赤目軽減）

オートフォーカス

狙った被写体に素早く、正確にピントを合わせます。

超高精細画質も約1秒の高速再生。

8MBメモリー内蔵

〈標準撮影枚数〉超高精細：16枚/高精細：30枚/標準：57枚/エコノミー：88枚

カシオ独自の、カメラでできる画像編集機能。

◎タイトル・イラスト合成：手書きや印刷された文字などを簡単に画像と合成できます。
◎特殊効果編集：撮った画像をセピアやヌーボーなど好みの雰囲気に演出できます。

NEW



QV-5000SX

メーカー希望小売価格 ¥85,000（税別）
●サイズ・質量131×69×43mm・約250g（電池含まず）

※1：別売りのパソコンリンクソフトWindows®版LS-10W、Macintosh版LS-11M（近日発売予定）をご使用ください。◎詳細は、カタログをご参照ください。※画面はすべてハメ込み合成です。

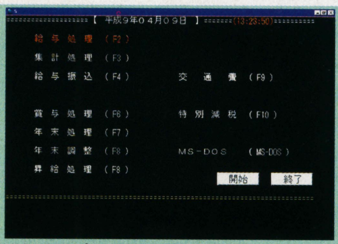
http://www.casio.co.jp/QV-Magazine/

カシオ計算機株式会社 〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2 ●お問い合わせ先：東日本お客様相談室（東京）03-5334-4828 西日本お客様相談室（大阪）06-362-4828 ※カタログの請求は、QV事業部まで。

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。



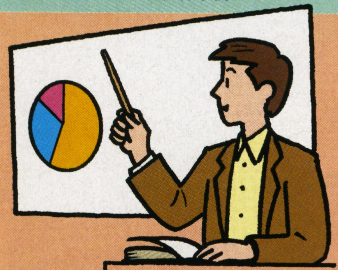
給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。

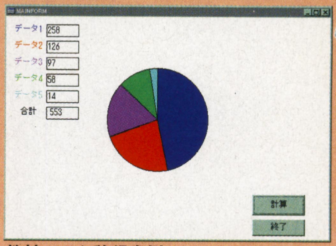




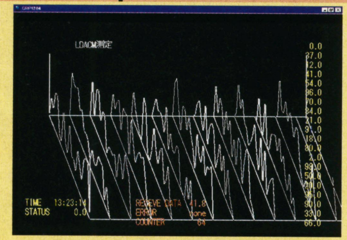
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

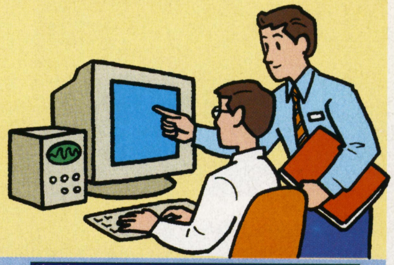


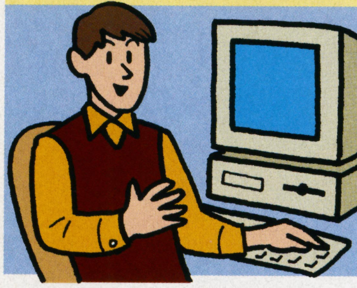
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売



NT/95対応

移行実績No.1※

価格35,000円（税別）

MS-DOS　BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル） TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！



新世代領域のゲームクリエイターへ。

ゲームクリエイターをめざすなら、
これからはネットワークの知識が必須です。
そこで注目なのが、HCSの「ネットワークゲーム課程」。
ネットワークとゲーム制作の技術とノウハウを融合させた
2年間の実践的カリキュラムで、
21世紀を先駆けるプロの即戦力をマスターします。



'99年4月 ネットワークゲーム課程 開講！



多人数プレイが可能な、ネットワーク通信対戦レースゲーム。カーデザインも操作感覚も、とことんリアルな'97年度卒業制作・**優秀プログラム賞**作品。

No.1

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。「実践派」ゲームスクールなら、HCS。

HCSとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの“HUMAN”が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **充実したネットワーク環境** 10Mbpsでインターネットに接続。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学　随時受付中

設置課程〈2年制〉

ネットワークゲーム課程 ネットワーク概論　ネットワーク構築論　ネットワークプログラミング　ゲームプログラミング　C言語　応用実技　卒業制作　他····80名

ネットワークの仕組みと構築を理解し、ネットワークゲームの実制作を学習する。

マルチメディアエンタテインメント課程 C言語　CG概論　DTM　企画設計　卒業制作　他···200名

マルチメディア3Dグラフィックス課程 3D制作実習　映像制作　デッサン　卒業制作　他·······80名

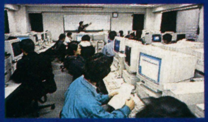
学校説明会＆体験入学
6/13(土)　7/26(日)
予約不要・10:30 START

地区説明会

静岡	7/31(金)	福岡	8/4(火)
名古屋	8/1(土)	仙台	8/5(水)
大阪	8/2(日)	札幌	8/6(木)

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12



学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員

YAG 代々木アニメーション学院®

98.74%の実績校
(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)

学費には、低利・無担保・審査のゆるい「国の教育ローン」をどうぞ! お問い合わせ ☎03-3379-3630 (YAG国のローン係)

大阪校 名古屋校 福岡校 10周年

65万円入学 しかも 祝金 10万円を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます。

年間学費65万円でご入学できます。

入学祝金贈呈

おかげさまで名古屋校・福岡校も10才をむかえました。あわせて大阪校は満10年。
この三校の設置学科へは
65万円でご入学できます。
さらに今ご出願になると祝金10万円がYAG育英会より贈られます。



良くて安いメディア芸術教育

設置学科

アニメ・映像学部
- アニメーター科(2年)
- デジタルペイント・アーティスト科(2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX特撮科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

CG学部
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- マルチメディア・クリエイター科(1年)
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)

芸術学部
- 声優タレント科(1年)
- ミュージカル舞台・演劇科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)
- ライト照明デザイナー科(2年)
- メディア芸術総合学科(3年)

出版学部
- マンガ・コミックプロ養成科(2年)
- エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)

マズ見て聞く、それからでも遅くない

無料 1日体験入学(各YAG校で)と学院説明会(全国主要都市)あり、希望の方は下記へ

平成11年4月生募集中

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催



モーション・スタジオ授業風景

「あのマクロスを越える超大作」
熱沙の覇王 ガンダーラ
©1998 ビックウエスト
TV放映開始
WOWOW放映中(無料放送時間帯)毎週金曜日 深夜1:00~
本学院の全学科のノウハウを結集 Presents

見学随時 事前にTELを

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生12万円 特育生36万円 支給!
専用寮・格安居住!

キャリスマップ CARISMAP ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ ただいま診察ブック進呈中(無料)
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)

ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-6 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に) FAX 0120-310-595(才能すごくいい)
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料で**プロの最前線へ。**
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-6 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 **原宿声優スタジオ**





第3回 JRA-VAN
競馬ソフトコンテスト
開催中

主催／（株）ターフ・メディア・システム

JRA-VANデータを使った自慢の競馬ソフトを
募集しています。「カンタン」「面白い」「役に立つ」。
競馬ソフトの傑作・自信作をど～んと送ろう!
グランプリ（1点）には300万円のビッグプレゼント。
井崎脩五郎氏を審査会長とする審査会によって各賞を決定!

募集要項

■**応募資格**：個人、法人どなたでも自由に参加できます。

※募集作品は他者の著作権に抵触しないものであること。また入選作品については募集要項に記載の権利・義務を承諾するものであること。

■**募集ソフト**：JRA-VANデータを使用する競馬ソフト（予想ソフト、予想支援ソフト、データベース検索ソフト）
シェアウェア、フリーウェアを問いません。また、流通中のソフトウェアでも構いません。

■**応募方法**：「応募希望者」および「応募作品」の登録は、次のいずれかの方法で行ってください。
①JRA-VANインターネットホームページでの登録
②コンテスト専用パソコン通信での登録
③事務局への郵送での登録

※「応募希望者登録」および「応募登録」に際しては、所定の書式で書き込み、または郵送して頂きます。

■**募集期間**：平成10年5月1日（金）～平成10年8月20日（木）必着

■**審査方法**：井崎脩五郎氏を審査会長とする審査会で、各賞を決定します。

■**審査発表**：平成10年9月18日（金）予定

■**賞（入選）**：グランプリ（1点）300万円／準グランプリ（1点）100万円／佳作（2点）各30万円／審査員特別賞（1点）50万円／努力賞（10点）各10万円

※賞金はすべて所得税込みの金額です。

ソフトコンテストについてのお知らせ・お問い合わせは

JRA-VANホームページ　http://www.JRA-VAN.ne.jp/
コンテスト専用パソコン通信　03-3645-7561
JRA-VAN競馬ソフトコンテスト事務局
Tel.03-3645-7851（月～金曜日午前10時から午後5時まで）

■**JRA-VANについてのお問い合わせは**

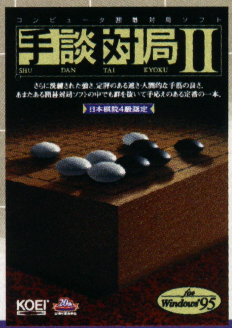
JRA（日本中央競馬会）関連企業
株式会社 ターフ・メディア・システム
JRA-VAN事務局

〒135-0016 東京都江東区東陽4-1-7 佐藤ダイヤビル内
TEL. 03-5690-8600 FAX.03-3645-5995

（お問い合わせ時間は、火曜日と競馬開催のない祝日を除く午前10時から午後5時までです。（但し、正午から午後1時までを除きます。））

●JRA-VANは会員制ではありません。どなたでもご利用いただけます。●勝馬投票券を購入することは出来ません。

コンピュータ囲碁対局ソフト「手談対局Ⅱ」の実力を検証する



人間との実戦で実力を測定

対局：黒　手談対局Ⅱ，白　Y.S氏　　解説：松多洋一郎

解説者プロフィール	
1972年	12歳で碁を覚える
1976年	高校2年，全国高校囲碁選手権戦4位入賞
1980～82年	東大囲碁部主将
1981年	全日本学生名人戦3位入賞
1982年	全日本学生団体戦優勝 アマ本因坊戦　全国大会ベスト16 全国学生十傑戦3位入賞
1987年	東京都アマ本因坊　全国大会ベスト16
1988～92年	ニューヨーク赴任。全米アマ名人戦優勝2回
1993年	世界アマ選手権日本代表決定戦4位入賞

最近コンピュータによる囲碁，将棋ソフトが注目されています。パソコンの普及とともに，囲碁，将棋ファンの間でも，手軽に1人で楽しめるコンピュータ・ソフトが人気を集めています。入門者にとっても気兼ねすることなくレベルに合わせて相手をしてくれる点で，非常に便利な代物です。

コンピュータ・ソフトの実力も年々上がっており，とくに将棋ソフトは有段者にも引けを取らないところまできています。囲碁ソフトはまだ3，4級というところですが，初，中級者には十分楽しめ，上級者にとってもハンデをつければいろいろな遊びかたが楽しめます。

「手談対局Ⅱ」発売

■光栄　■Windows95　■12,800円

3月上旬に光栄より，対局囲碁ソフト「手談対局Ⅱ」が発売されました。

この「手談対局Ⅱ」は，中国の陳志行氏によって開発されたプログラム「Hand Talk」をベースに制作された囲碁ソフトです。「HandTalk」はFOST杯と応氏杯というコンピュータ囲碁ソフトの世界選手権でそれぞれ3連覇しており，現在のところ名実ともに世界最強といわれる囲碁ソフトです。昨年度のFOST杯で優勝した時には日本棋院より3級の認定を受けましたが，これはコンピュータ囲碁プログラムとしては現在最高のものです。

以前に本誌で最強囲碁ソフトナンバーワンを競う「ベーマガ杯争奪最強囲碁ソフト決定戦」を開催した時には，惜しくも「最強の囲碁」に敗れ2位に甘んじましたが，今回バージョン・アップを行ない，装いも新たにパワーアップして新発売されました。

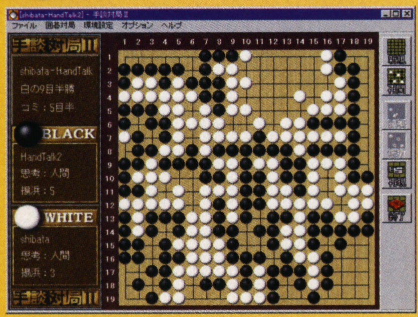
何が変わったか

初めに今回のバージョン・アップで変わった点について見てみましょう。

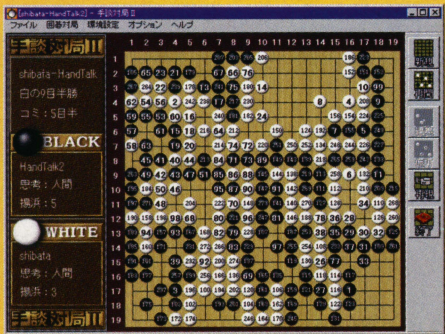
まず一番に気がつくのが，インターフェースが完全に変わった点です。前作である『手談対局』では，ソフト本体はDOS上で動いていましたが，今回のバージョンでWindows95インターフェースに変更されました。やはりウィンドウズ全盛の時代，これはうれしい変更です。

この変更に伴い，マルチタスクが可能になり，ほかのソフトを起動しながらのゲームも楽しめるようになりましたし，ソフトの安定感もぐっと増した感じがします。同時に，碁盤や碁石がリアルになり，着手時の効果音もWAVサウンドが

手段対局Ⅱの画面



▲Windows95インターフェースに変更された『手談対局Ⅱ』



▲番号表示をオンにすると，碁石上に手順番号が表示される



▲対局終了時はもちろんのこと，対局中の任意の局面でも，地合表示を選択するとコンピュータが地合を判定してくれる

新バージョンの実力を斬る

さて今回の企画ですが，コンピュータ・ソフトの実力を人間との実戦で測定しようというものです。コンピュータ・ソフトナンバーワンとはいえ，コンピュータ同士の対戦だけでは実力を測るには不十分です。コンピュータの実力がどこまで人間に通じるのか。人間相手に思わぬ死角はないのか。コンピュータの着手が人間の対局心理にどう影響を与えるのか。日本棋院認定3級の実力のほどやいかに。

そこで今回は，北海道在住のY.S氏にご登場願い，実際に「手談対局II」と対局していただきました。Y.S氏はアマチュアの5級程度，熱心な囲碁愛好家です。普段は囲碁をインターネット上で打って楽しんでいます。

実は今回の対局は，インターネット上で公開対局の形で行ないました。今やインターネットやパソコン通信を使っての通信対局が非常に普及し，遠隔地の人々とも手軽に対局できる便利な世の中になりました。通信対局にはさまざまな組織，団体がありますが，今回はWING（World-wide InterNet Gokaisho）というインターネット碁会所を利用しました。

WINGは日本初の本格的囲碁サーバで，誰でも無料で利用でき，世界中の人とリアルタイムで囲碁や会話を楽しむことができるインターネット上の碁会所です。
(http://www2.tky.threewebnet.or.jp/~komei/wing/)

今回の対戦は，まずWING上で企画を通知して対戦相手を探し，名乗りをあげてくれたY.S氏相手に，「手談対局II」の着手を筆者が送信するという形で，公開対局で行ないました。

公開対局というのは，誰でも観戦が自由であるということで，この対局も多勢の観戦者に見守られての対局となりました。また，WINGでは観戦者同士で会話を楽しむこともできるため，観戦者の感想も交えながら対局を振り返ることとします。

加わりました。碁盤デザインも榧盤，桂盤を選べるという手のこみようです。

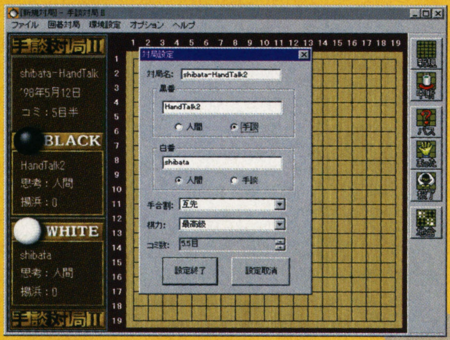
インターフェースの変更に伴い，前作になかった棋譜印刷機能も追加されました。

次に，棋譜のフォーマット形式に，国際規格のSGF形式が追加されました。SGF形式とは，コンピュータによる棋譜ファイル保存形式として現在もっとも普及しているものです。前作では棋譜ファイルのほかのソフトとの互換性がありませんでしたが，今回からインターネットなどからダウンロードした棋譜の読込みも可能になりました。

大きな変更点としては以上のような点ですが，そのほか以前のバージョンから継続，強化された機能として，以下のようなものがあります。

* **再現モードで好きな局面を表示させ，そこから再現可能**
* **対局中に地合を判定できる地合判定機能**
* **手順内容を表示しながら対局できる手順表示機能**
* **盤上の石に着手番号を表示できる番号表示機能**
* **盤面を編集して，途中から打ち継ぐことも可能**
* **対局の途中で仮打ち機能を使い，変化を調べてから対局を続けることも可能**
* **コンピュータの考えた最善手を表示するヒント機能**
* **盤の大きさは9路盤・13路盤・19路盤の3種類**
* **コンピュータの棋力は7段階**
* **対局途中でも棋力・担当を変更可能**
* **コミは－60～＋60まで半目単位で設定可能**

なお，前作で手合割は，互先から25子局まで設定可能でしたが，新バージョンでは互先～九子局までのみの設定となりました。また，前のバージョンで表示されていた対局者の消費時間については，今回はなくなりました。



▲対局設定のダイアログボックスで，対局者，手合割(ハンディキャップ)，コンピュータのレベル，コミ等を設定可能



◀ツールバーは画面右側に配置されている



◀対局中に「中断」を選択すると，中断モードになり，ツールバーがこの状態に変わる。ここで「編集」を選択すると，局面の編集ができ，「仮打」を選択すると，想定図を仮打ちすることができる。つまり，石を並べながら先をヨムことが可能に



◀「中断」→「仮打」を選択するとツールバーはこのように変わる。この状態で，好きなだけ変化を研究することができる

「手談対局Ⅱ」VS Y.S氏 （「手談対局Ⅱ」の先番5目半コミ出し）

《第1譜》1手目～25手目

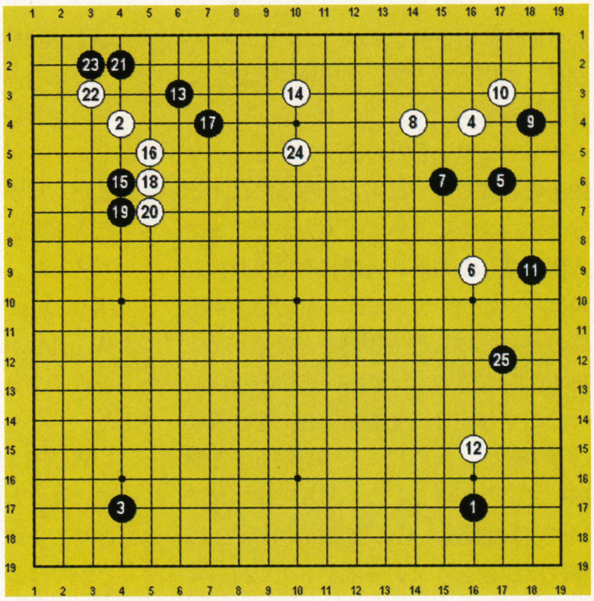
手合割は互先，「手談対局Ⅱ」の先番で対局開始です。

黒の1手目は右下隅小目でした。通常1手目は右上隅から打つのが礼儀とされていますが，コンピュータはそんなことお構いなしのようです。無論，どの隅から打っても優劣はありません。

4手目までお互いに空き隅を占め合い，慎重な出だしです。なお，細かく言うと黒の1，3の小目の組み合わせは向きが変則で，通常あまり打ちませんが，このへんは「手談対局Ⅱ」は無頓着のようです。人間ですと自分の得意な布石，好みの布石というものがあるものですが，「手談対局Ⅱ」の場合，序盤はランダムに選んでいるようです。まあ，何局打ってもワンパターンにならないように，あえてそのようにしてあるのでしょうが。

黒5～11までは定石。定石とは部分的に決まった進行のことです。囲碁では定石の数は何千とありますが，最低限身につけていなければいけない定石は数十個程度でしょうか。「手談対局Ⅱ」も基本的な定石はマスターしているようです。

ところで対戦相手のY.S氏は「手談対局Ⅱ」とはこの日が初手合わせ。コンピュータ相手といえども予断を持たずに，正々堂々と戦ってくださいました。しかしながら，相手の実力を測りかねているうえ，通信対局で相手の顔が見えず，やりにくかったものと思われます。ただ，コンピュータは手の内を知られると弱い面があるだけに，ちょうどいいハンディだったかもしれません。公開対局で行なわれたことも，試合に緊張感を与えてくれました。



黒13から戦いは左上隅に移ります。白16までは定石ですが，ここで「手談対局Ⅱ」の打った黒17に意表をつかれてしまいました。定石は，ここで22の三々入り。13の石を捨てて隅をえぐるのが普通です。「手談対局Ⅱ」にはこの定石はインプットされていなかったようですが，黒13と15の両方の石を助け出そうとする発想は無理がありました。事実このあと，白20の押しに受けることができず黒21，23と上辺に手を回さざるを得ないのでは苦しい。黒15，19の2目が置き去りです。

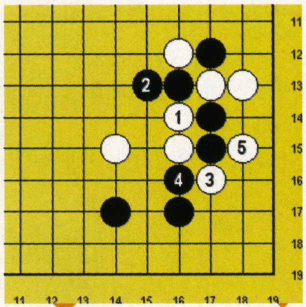
ここでせっかく巡ってきた先手で白24では「4の8」にハネる一手でした。囲碁の格言に「2目の頭は見ずにハネよ」というのがありますが，ここはまさに2目の頭。ここに打てば黒2子はほぼ動けず，白の一団も安定する一石二鳥のポイントでした。白は残念ながらこの絶好点を逸しましたが，続く黒も25がそっぽ。やはり「相手の急所は我が急所」で，「4の8」が絶好点でした。この後しばらく，お互いに「4の8」の必争点を逃した進行が続きます。

《第2譜》26手目～40手目

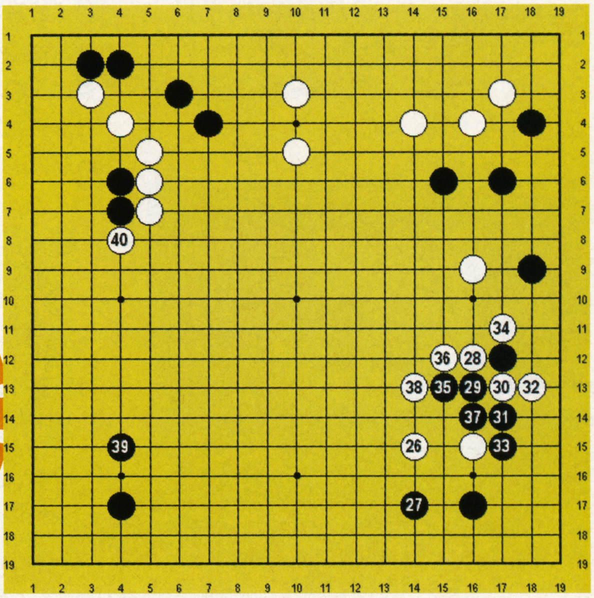
前譜で黒が25と右辺に手を回したことから，しばらく戦いは右辺に移ります。

このクラスの碁の特徴として，ついつい石の音のしたところに目がいってしまうという傾向があります。つまり，相手の着手の後をついていってしまうのです。この原因は，一つには全局的にどこが大きいかの判断が難しいことがあります。

この碁では，何を置いても40の点がどちらにとっても急場で，右辺の戦いは必要のないところで戦っている感がありま



▲《変化図1》白1と切れば黒は逃げる一手，次いで白3で2目が取れた。同じ取るならこの2子のほうが大きい。実戦は地を損したうえに厚みの方向が悪い



す。この点は「手談対局Ⅱ」も同じことで，部分にこだわり大局判断に乏しいところがあります。もっとも，これが上手ければ楽に有段者の実力でしょうが。

ともあれ，白は26から28と果敢にサバキにいきます。この28は部分的には好感覚の一着。しかし，結果的には重いサバキとなりました。白36までと厚みを作った方向がつまらなく，38と後手を引いてなおも断点残りです。実は途中，白には逸機がありました。「手談対局Ⅱ」の黒33が危ない手。この手はがっちり37にツナイでおけば黒が部分的に成功でした。ところが33としたため，白に37に切られるとまずいところでした（**変化図1**）。

右辺を先手で切り上げた黒は，待望の40に手を回すチャンスでしたが，ここでも「手談対局Ⅱ」は39に打ってしまいました。どうやら「手談対局Ⅱ」は40の点を軽視しているようです。ようやく白が40に回りました。

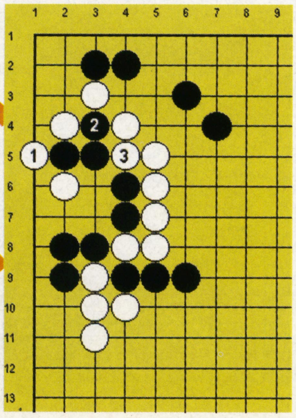
《第３譜》41手目～70手目

この譜ではお互いに中級者らしい応酬で，勝負どころで勝敗の振り子が右往左往します。

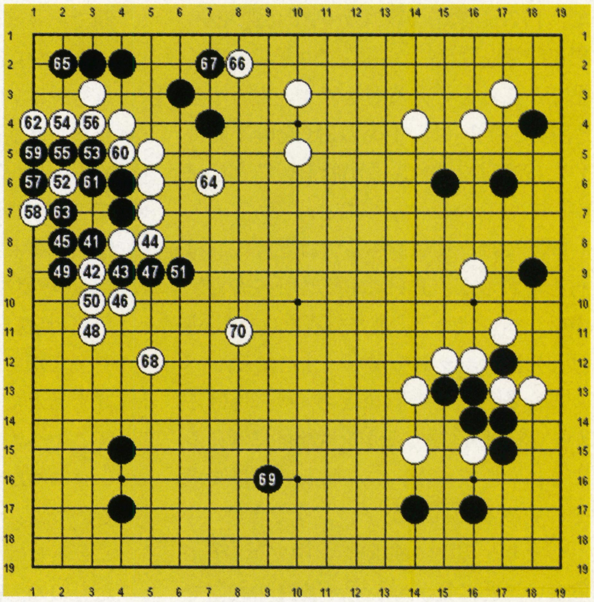
前譜40の点が急所なのは，白からここをハネられると黒の2子が動けないからです。いや，少なくとも上級者の目から見ると，この黒2子を動いても得はないと即断します。

このあたりが囲碁の難しいところで，現実には実戦のように黒41と動いていくことも可能ではあります。しかし，後がどうなろうと，このような形で黒が白の後から動いていっても，経験的にうまくいかないことを上級者は知っているのです。したがって，上級者は黒41と動いていく手をヨンだりはしません。一方，「手談対局Ⅱ」はこのような経験的な判断ができなかったようです。となれば，後はヨミの問題で，動き出してうまくいくとヨンだのでしょう。

しかし，現実にはそのヨミは甘かったようです。白42と二段にハネられてはいかにも苦しい。以下，お互いの応酬は正確ではありませんが，白52と急所に置かれては黒の潰れガタチです。このように，上級者から見ればヨムまでもなく諦めるようなところを不十分なヨミで打ち進めるところに今のコンピュータ・ソフトの限界があるのかもしれません。もっとも，人間でもこのような打ち手はたくさんおり，むしろ人間臭い打ち振りともいえます。



▶《変化図2》白1と打てば黒はダメ詰まりで手出しができない。黒2と白の断点を狙っても，白3でアウト



さて，白は52と急所に一撃し，本来黒を討ち取ったところでした。ところが，ここから白も人間らしさを存分に発揮します。白56では59に打てば，黒は潰れていました（**変化図2**）。

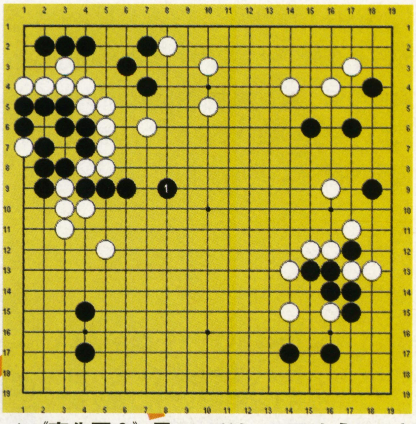
白が56と誤ったため，黒は57で息を吹き返しました。その後，白60，黒61，白62はいずれも悪手。白は打つ必要のない先手の手を決めていますが，このような先手は必要のない限り決めないほうが良い。一方，黒61は63が正しい。このへんは中級者にありがちな凡ミスです。ただし，黒61は部分的な死活の手どころであり，「手談対局Ⅱ」が間違えたのはいただけないところでした。

いずれにしても，白56で黒を生かしてしまった罪が重く，状況は一変してしまいました。白は上下二つの弱石に分断され，攻守ところを変えています。

白は64ととりあえず上方の一団を逃げ出しつつ，上辺の黒を包囲します。ここで黒は左辺の白を攻める手もあるでしょうが，65から67と先ずは冷静に自陣の安全を確保しました。白は続いて68と下方の一団も動き出しますが，黒はここで69とまたもや冷静。この局面は非常に難しい勝負どころですが，黒は左辺のタネ石（43，47，51）を堂々と動き出し，あくまで上下の白を狙うのが面白かったでしょう（**変化図3**）。

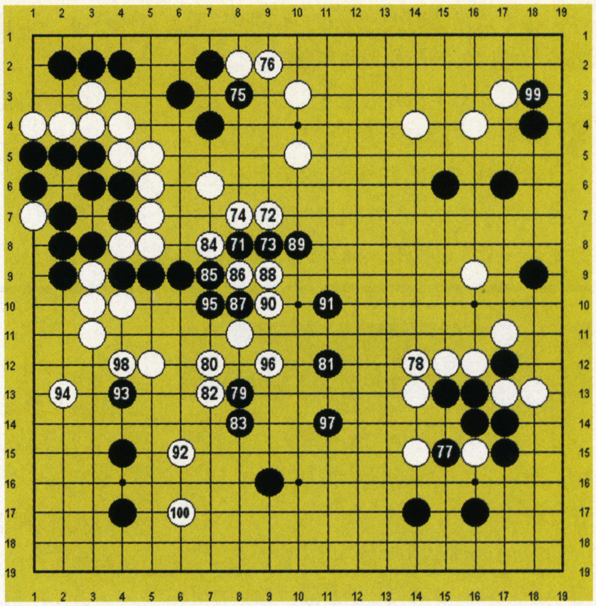
このあたりもヨミの問題というよりは感覚の世界で，あちらこちらのアジ（いろいろな手段が残っていること）を頼りに黒が戦えそうな気がするだけです。コンピュータにはこの感覚の世界が難しいようです。実際，どういうアルゴリズムでプログラムすれば感覚的なところが判断できるのか見当もつきませんが，この点を解決できなければ人間に勝つ囲碁ソフトは生まれないでしょう。

結局黒は69と遠慮したため，白70（好着）とやんわりと包囲され，黒のタネ石は動きづらくなりました。



▲《変化図3》黒69では，このように1と打ちたい。これにより上方白の薄みと下方白の攻めを狙うのが面白かった。この石をしのいでしまえば，地合は黒有利

《第4譜》71手目～100手目



この譜は中盤の勝負どころで，お互いに苦労しています。

まず黒の「手談対局Ⅱ」は今更ながら71と黒3子を動き出しましたが，これはおかしい。動くなら前譜の69で動くべきで，白70（前譜）が来てからでは危ない。黒69と打った以上，中央の3子は小さく捨てることを考えるべきです。どうやら「手談対局Ⅱ」は，中央の3子を軽く見ていたのではなく，3子が危ないことに気づいていないだけだったようです。

囲碁では，初級レベルではどうすれば石を取れるか（逃げられるか）を学び，中級レベルでは一歩進んで石を攻める（逃げる）テクニックを学びます。上級レベルになると，どの石を攻めるか（逃げるか），あるいは捨てるかを戦略的に考えるようになりますが，コンピュータはまだそのレベルには届かないようです。

つまり，黒69の段階では中央黒3子が危ないことに気がつかず，黒71の段階では黒3子が危なくなったので逃げるという，比較的単純な判断しかしていないようです。上級レベルでは，一歩踏み込んで，逃げた後どうなるか，逃げることが得かどうかを判断します。この判断をするためには，経験に基づく勘とヨミの力が必要となります。人間が勘を頼りにするのは，一つ一つヨンでいてはきりがないからです。コンピュータもしらみつぶしのヨミは不可能ですので，このあたりの勘をどうプログラムに反映させていくかが大きな課題であります。

ともかく，遅ればせながらも黒は71，73と動き出しましたが，白74に対して手を抜いたのが不可解。75はまだ良いとして，77は小さな手です。対する白78は必要な一着。もともと黒から78に切る手があっただけに，ここをただでつがせてしまったのはいただけませんでした。

このへんの「手談対局Ⅱ」の心理状態（？）はわかりませんが，中盤の石の競り合いでは，一手の緩みが勝敗に直結することもしばしばです。黒71から動き出したものの，白74と打たれたのを見て逃げるのを諦めてしまったのは方針に一貫性がなく，いかにも中級レベルといったところです。

ともあれ，黒は79，81と背後から迫り，一転して中央の一団を小さく捨てる作戦のようです。白に84と手を戻させれば，一応の成功と考えられます。

…と思いきや，黒85となおも動き出したのには驚きました。しかし，さすがにこう手を掛けられた後では動くのは無理としたもので，結局白90までと持ち込んで（大きく取られること）しまいました。どうもここの折衝では，「手談対局Ⅱ」にヨミ不足が目立ちました。

このあと数手進み，黒95がまたもや大悪手。この手はアタリの石を助ける手ですが，この石はいずれ取られる運命にあり，助けてみてもしようがない。石が入り組んでくると，たまに思いもしない珍手を繰り出すことがあるようです。

《第5譜》101手目～150手目

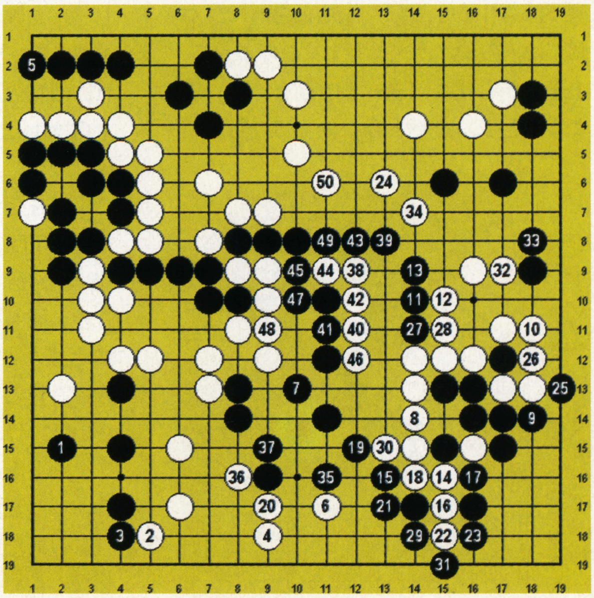
中央の折衝が一段落し，碁は終盤戦に向かいます。

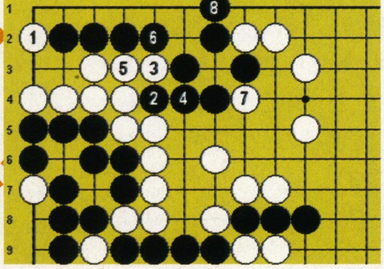
形勢は，序盤から「手談対局Ⅱ」がなかなか善戦し，左辺で白が決め所を逸したために一時は黒が優勢かと思われましたが，中央の戦いで白がポイントを上げ，白やや優勢と思われます。

前譜の黒99は大きい手ですが，100の点がより大きかったわけです。

白4に対して，黒5がまた小さい。どうやら左上の黒の死活を気にしたようです（**変化図4**）。このあたりもコンピュータならではの冷静さ（？）というべきでしょうか。

人間であれば碁の目的は勝つことですから，良い手を打っても負けがはっきりしているなら，あえて悪い手を打って紛れを求めることはよくある





▶《変化図4》この隅は手を入れなくても生きていた。白から1と来られても，黒2が上手く，上方と「7の3」の眼作りを見合いにする。白7と来れば黒8で活き。なお黒2では6でも活きている

ことです。

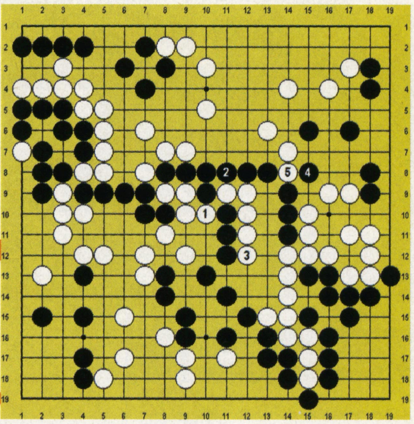
その点，コンピュータは形勢に応じて着手を変えるというようなことがあるのでしょうか。ちょっと興味深いところです。

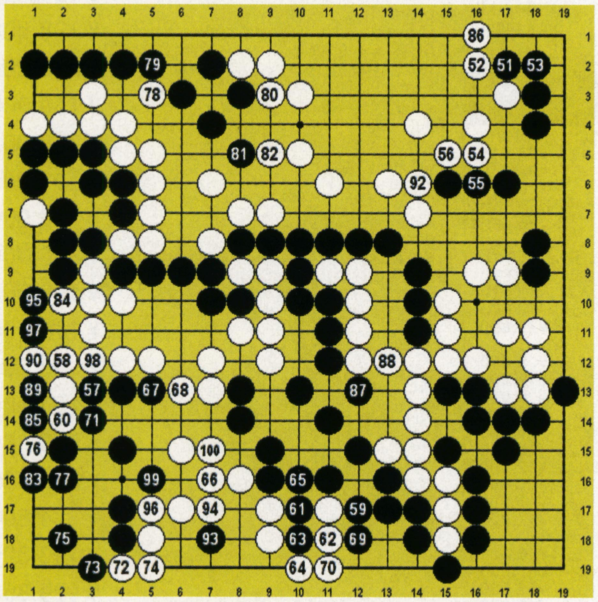
白4から6と下辺の大所を先着され，地合で白が走りました。おまけに黒は中央の一団が心もとなくなっています。白14以降の右下の折衝はお互いに疑問ですが，何となく無事に分かれています。

白38からの一撃は鋭く，黒はピンチでしたが，白46が緩着で黒命拾いしました。白46では47に切っておけば終わっていました（**変化図5**）。

白50でお互いに危ない石もなくなり，後はヨセです。

▶《変化図5》白46では1に切る一手でした。切られると黒2と繋がざるを得ず，そこで白3とバックしておけば，黒4には白5で中央の黒の一団が生還できなかった





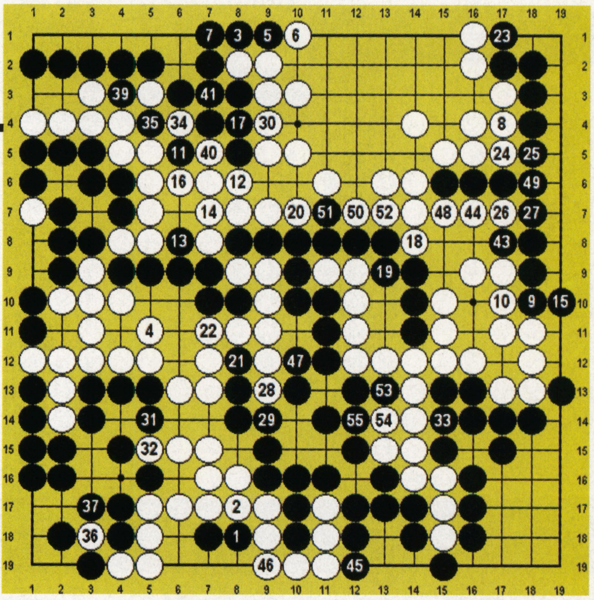
《第6譜》151手目～200手目
(91は76の点)

碁は白優勢のままヨセに向かいます。ヨセはお互いに無難。どちらかといえば白のほうが正しく打っています。

コンピュータは緻密なヨセは得意と思いがちですが，意外とヨセは苦手なようです。

細かく言えば，黒61は62のほうが良く，また黒83，85，95，97などはいずれも小さい。特に97は悪手です。このへんは単純ミスといってもよく，まだまだ改善の余地はありそうです。

白も100は不要。白が若干リードを広げています。



《第7譜》201手目～255手目
(38は34の点，42は35の点)

255手終了，白9目半勝ち

この譜に入っては小ヨセです。もう勝敗を変えるような要素はありません。

白は4が緩み。取っている黒の攻め取りを恐れたものと解釈されますが，取り越し苦労でした。

最後の一波乱は，白34以下のコウ争いでした。コウ材は黒のほうが有利であり（11－2，15－3，12－19など），黒はコウを争うべきでした。黒39はコウ材でもなく，黒は無条件でコウに負けてしまいました。どうやら「手談対局Ⅱ」はコウに強くないようです。

最後，ヨセでも黒は小さなミスを重ね，差が広がりました。結果，白の盤面4目，コミを加えて9目半勝ちとなりました。

人間との一局を通してみて，「手談対局Ⅱ」はなかなか善戦したと思います。途中ヨミの不十分さや，大局判断の甘さ，作戦の一貫性のなさなど見受けられましたが，人間相手に十分勝負になりました。実際，次の対局ではどう勝負がつくのか，予想がつかないのも事実です。プログラムの完成度という点で，チェスや将棋にはまだまだ及びませんが，逆にかなり人間臭い打ち回しをするところが，中級者にとっては面白いのではないでしょうか。

なお，今回はほぼ同レベルの人間との互先を取り上げましたが，「手談対局Ⅱ」は初級者から上級者まで幅広く楽しめる囲碁ソフトです。囲碁を覚えたての人でも9路盤ですぐに実戦を楽しむことができますし，また上級者はゲーム感覚で遊ぶこともできます。「手談対局Ⅱ」に何目も置かせて，どれだけ勝つことができるかにチャレンジするのもなかなか楽しい遊びです。

読者の皆さんも，この機会に囲碁ソフト実力NO1「手談対局Ⅱ」をお試しになってはいかが？

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年5月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS33DM7CB2	¥349,000
PC-VS30DM7CA2	¥306,000
PC-VS30DM7DA2	¥311,000
PC-VS26DM7DA2	¥276,000
PC-VS26DS7CA2	¥242,000
PC-VS26DS7DA2	¥247,000
PC-VS26DS5DA2	¥224,000
PC-VS26DSZCA2	¥229,800
PC-VS26DSZDA2	¥234,800
PC-VS23DS7CA2	¥209,000
PC-VS23DS7DA2	¥214,000
PC-VS23DS5DA2	¥204,800
PC-VS20CS7CA2	¥199,800
PC-VS16FE5AA2	TEL下さい
PC-VS16FE5CA2	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-AL20CTSAAF1	¥284,000
PC-AL13CBSA1	¥189,000
PC-LV20CWSCAF1	¥299,800
PC-LV16CWSCAF1	¥249,000
PC-LV16CWSDAF1	¥252,000
PC-LV16CNSDAF1	¥264,000

DOS/V

	特別価格
FMVM52051(一太郎)	¥164,000
FMVM52053(Word)	¥169,000
FMVS52051(一太郎)	¥189,000
FMVS52053(Word)	¥194,000
FMVS52351(一太郎)	¥218,000
FMVS52353(Word)	¥224,000
FMVS52371(一太郎)	¥243,000
FMVS52373(Word)	¥249,000
FMVS52671(一太郎)	¥289,000
FMVS52673(Word)	¥295,000
FMVT53371(一太郎)	¥359,800
FMVT53373(Word)	¥364,800
FMVT53071(一太郎)	¥304,000
FMVT53073(Word)	¥309,000
FMVSC52051(一太郎)	TEL下さい
FMVSC52053(Word)	TEL下さい
FMVT5307M1(一太郎)	TEL下さい
FMVT5307M3(Word)	TEL下さい
FMV-NU516X1(ノート、一太郎)	¥294,800
FMV-NU516X3(ノート,Word)	¥299,800
FMV-NU516D1(ノート、一太郎)	¥209,000
FMV-NU516D3(ノート,Word)	¥214,000
FMV-NU5161(ノート、一太郎)	¥254,800
FMV-NU5163(ノート,Word)	¥259,800
FMV-NP516D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP516D3(ノート,Word)	¥304,800
FMV-NP5201(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP5203(ノート,Word)	¥304,800
FMV-NC313(ノート,W&E)	¥184,800
FMV-NC313D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NC313D3(ノート,W&E)	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E47	¥199,800
Aptiva E27	¥218,000
Aptiva T8C	¥199,800
Aptiva T8B	¥154,000
Aptiva B97	¥219,000
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
PCG-505EX(SONY)	TEL下さい
PCG-505X(SONY)	TEL下さい
PCG-723(SONY)	TEL下さい
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥269,000
MN-335-X13(Mebius)	¥268,000

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 107,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-2000C	¥ 57,000
PM-750C	¥ 43,800
PM-700C	¥ 39,800
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 94,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	¥ 39,800
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,700
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 54,900
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

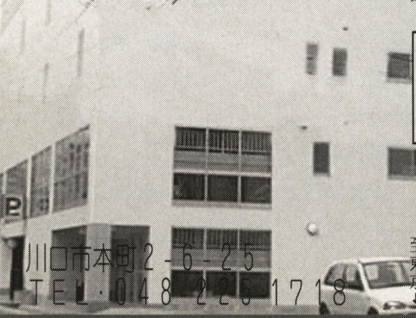
		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	CAMEDIAC-1400L	¥98,000
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	MVC-FD7	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
	33.6kbps 外付モデム	¥ 9,800
	PCI用USB増設ボード	¥ 5,980
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
	DBS-U4000（内）	¥53,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥41,800
	HUDS-4.3G（外）	¥49,000
ベアドライフ	WDAC21600	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
その他	内蔵230MO	¥29,800
	内蔵Zip(IDE)	¥19,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥10,200
	VMH-64MK	¥19,800
	VSB-S32MK	¥11,000
	VSB-S64MK	¥20,800
	VDB-32MK	¥11,000
I/O	SD4100-32MT	¥11,000
	SD4100-64MT	¥20,800
	SDIM646-32M	¥11,100
	SDIM646S-32M	¥11,900
	NX-ECC41-A64M	¥22,800

アウトレット

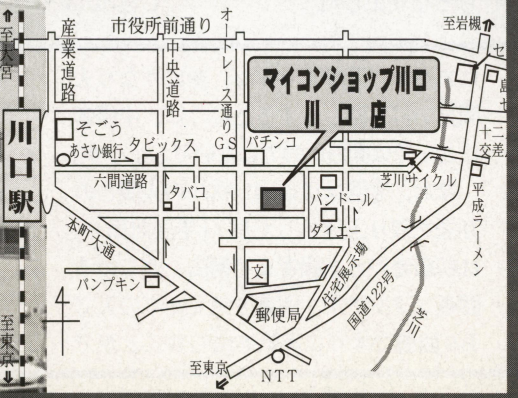
Aptiva B86（IBM） MMXP166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	¥159,800
Aptiva T95（IBM） MMXP200/32M/4.2GB/16×CD/17"タワー	¥194,700
Aptiva T9E（IBM） MMXP200/32M/4.2GB/16×CD/F33.6/17"タワー	¥198,000
Aptiva E17（IBM） IBM K6-166MMX/32M/2.1GB/24×CD/F56/17"タワー	¥169,800
Aptiva E47（IBM） IBM K6-233MMX/32M/4.1GB/24×CD/F56/17"タワー	¥198,000
INNOVA NOTE 3400DX2 Officeモデル(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥208,000
INNOVA NOTE 3400DX2(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥198,000
INNOVA NOTE 3600CXG（Canon） P133/16M+16M/1.44GB/11×CD/12.1"TFT	¥169,000
Tecra530CDT（東芝） MMXP166/32M/2.1GB/10×CD/F33.6/12.1"TFT	¥278,000
Satellite 220（PA1240S9）（東芝） P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN	¥138,000
Libretto 60CTA（東芝） P100/16M/810M/6.1"TFT	¥119,000
Libretto 50CTA（東芝） P75/16M/810M/6.1"TFT	¥ 98,000
FMV S42073（富士通） MMXP200/32M/3.2G/20×CD/F56/17"	¥193,800
FMV S42373（富士通） MMXP233/32M/3.2G/24×CD/F56/17"	¥216,000
FMV T42673（富士通） P2 266/32M/4.3G/24×CD/17"タワー	¥254,800
FMV S3 1671（富士通） MMXP166/32M/2.6G/13×CD/F33.6/17"	¥174,800
PC-VS16CS5CA1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"	¥149,800
PC-9821Ra20/N12（NEC） PPro200/16M/1.2G/6×CD/100B	¥129,800
PC-9821Xc200/M7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"タワー	¥209,800
PC-9821Xc200/S7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"	¥199,800
PC-9821Xc16/S7A3（NEC） P166/32M/1.6G/8×CD/17"	¥159,800
PC-9821Xv13/W16（NEC） P133/16M/1.6G/6×CD	¥148,000
PC-9821F166/D20（NEC） MMXP166/32M/2G/16×CD/13.6"DSTN	¥148,000
PC-9821V200/M7C（NEC） MMXP200/32M/4G/4×CDR/F33.6/17"タワー	¥198,000
PC-9821V166/S7C（NEC） MMXP166/32M/2G/8×CD/F33.6/17"	¥199,800
PC-9821V20/S5C3（NEC） P200/32M/2G/8×CD/15"	¥144,000
PC-9821V16/S5VC2（NEC） P166/32M/1.6G/8×CD/15"	¥149,000
PC-9821Nr15/S14F（NEC） P150/16M/1.4G/11×CD/F33.6/TFT12.1"	¥198,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

新店舗3月20日オープン



川口市本町2-6-25
TEL・048-225-1718



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

パソコン専門店のテレフォンショッピング

WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail m_nakamura@waveeye.co.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252-0804 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

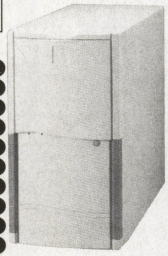
ハガキ送付先 〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

ウェーブ・アイ オリジナルパソコン BiLDA（ビルダ）！

プラン7-F WB-M26P2

15,800円UPで Windows95 OSR2.1(IE4.0バンドル) インストールモデル



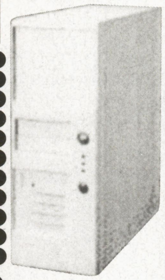
- CPU:Pentium2-266
- M/B:GA686BLX:Slot1/Cash512KB
- MEMORY:SDRAM 32MB
- VGA:VIRGE/DX 4MB PCI
- HDD:Ultra ATA 4.3GB(IBM)
- FDD:3.5"SUPER DISK(120MB)
- CD-ROM:24倍速
- SOUND:AW35-PRO相当
- モデム:56Kbps
- 本体サイズ:180×330×420mm

特価 **169,800円**（OS別）

4,900円×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,000円×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,400円×48回	ボーナスなし

プラン7-C WB-426K6

15,800円UPで Windows95 OSR2.1(IE4.0バンドル) インストールモデル



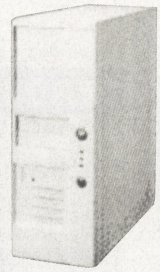
- CPU:AMD K6-266
- M/B:AladdinV/Socket7/Cash 512KB/AGP
- MEMORY:SDRAM 32MB
- VGA:SIS6326 4MB AGP
- HDD:Ultra ATA 3.2GB
- FDD:3.5"×1
- CD-ROM:24倍速
- SOUND:AW35-PRO
- モデム:56Kbps
- MOUSE:MSインテリマウス
- 本体サイズ:164×432×440mm

特価 **169,800円**（OS別）

4,900円×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,000円×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,400円×48回	ボーナスなし

プラン7-D WB-430P2

15,800円UPで Windows95 OSR2.1(IE4.0バンドル) インストールモデル



- CPU:Pentium2-300
- M/B:440BX/Slot1/AGP
- MEMORY:SDRAM 32MB
- VGA:SIS6326 4MB AGP
- HDD:Ultra ATA 4.3GB(IBM)
- FDD:スーパーディスクLS120(120MB)×1
- CD-ROM:34倍速
- SOUND:AW35-PRO
- モデム:56Kbps
- MOUSE:MSインテリマウス
- 本体サイズ:164×432×440mm

特価 **199,800円**（OS別）

6,300円×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,200円×48回	ボーナスなし

プラン7-E WB-440P2

15,800円UPで Windows95 OSR2.1(IE4.0バンドル) インストールモデル



- CPU:Pentium2-400
- M/B:440BX/Slot1/AGP
- MEMORY:SDRAM 64MB
- VGA:Millennium2 4MB AGP
- HDD:Ultra ATA 6.4GB
- FDD:3.5"×1
- CD-ROM:34倍速
- SOUND:AW35-PRO互換
- MOUSE:MSインテリマウス
- 本体サイズ:164×432×440mm

特価 **269,800円**（OS別）

9,600円×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円×48回	ボーナス10,000円× 8回

DIY パーツコーナー

CPU

Pentium II 400	~~117,000円~~
Pentium II 350	~~91,800円~~
Pentium II 333	~~76,800円~~
Pentium II 266	~~37,800円~~
Pentium II 233	~~29,800円~~
AMD-K6 300	~~26,800円~~
AMD-K6 266	~~19,800円~~
AMD-K6 233	~~13,800円~~

マザーボード

●SLOT 1用

AOPEN AX6B（440BX、AGP、100MHz）	27,800円
ASUSTEC P2B（440BX、AGP、100MHz）	27,800円
ASUSTEC P2L97（440LX、AGP）	16,800円
EPOX EP-6BXA-M（440BX、AGP、100MHz）	26,800円
GIGA GA-686BX（440BX、AGP、100MHz）	26,800円

●Soket 7用

AOPEN AP559 Pro（VIA-MVP3、100MHz）	17,800円
AOPEN SV114（ALLADDIN IV）	9,800円

ビデオカード

Matrox Millennium II 4MB APG	24,800円
DIAMOND MONSTER 3D II 8M	32,800円
Servex SV416 AGP 4MB	9,980円
Canopus PWR123P/4VC	34,500円

サウンドカード

SV207	2,980円
SBAWE64GP/DV（BOLK）	14,800円
Monster Sound M80	13,800円
AW-35pro	4,580円

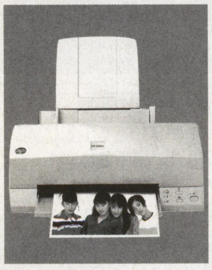
CD-ROM

CD-S340（34倍速）	12,800円
ICD-24X（24倍速）	8,800円
CD532S（32倍速）	12,800円
924E（24倍速）	8,700円

ケース

TB-666（MT ATX）	13,800円
AOPEN HX-45	12,800円
HX08（FT ATX）	15,800円
TB-000（BabyAT）	8,980円

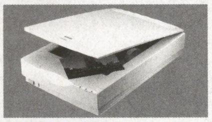
周辺機器（プリンタ）



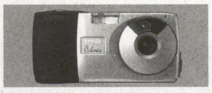
EPSON PM-600C
特価 **28,500円**

EPSON PM-750C	42,800円
EPSON PM-5000C	179,800円
EPSON MJ-830CS2	22,800円
EPSON MJ-510C	14,800円
EPSON LP-700W(台数限定)	29,800円
Canon BJC-430J	26,800円
Canon BJC-250J	14,800円
Canon BJC-700J	37,800円
Canon BJC-465J	47,800円
Canon BJC-80v	33,800円
Canon LBP-740	99,800円
NEC PR-J320	30,800円
NEC PR-J220	22,800円
HP DeskJet 720C	32,800円
HP DeskJet 1120C	60,800円

周辺機器（スキャナ・デジタルカメラ）



EPSON GT-5500WINS
特価 **29,800円**



EPSON CP-500
特価 **38,800円**

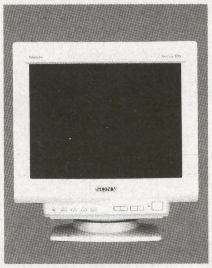
●スキャナ

EPSON GT-5500WINP	24,800円
NEC PC-IN700/3S	32,800円
Canon CanoScanFB310	18,900円
Canon CanoScanFB610	28,900円
SHARP JX-350W	61,800円
NEOS NSF-630P	16,800円
NEOS NSF-1230P	27,800円

●デジタルカメラ

OLYMPUS C-840L	69,800円
Canon POWER SHOT A5	57,800円
EPSON CP-600	58,800円
FUJI FX-700	76,800円
SONY DSC-F3	48,300円

周辺機器（その他）



SONY CPD-17C1
特価 **61,800円**

●ディスプレイ

SONY CPD-17MS	93,8[illegible]円
SHARP LL-T140A	138,[illegible]円
MAG XJ-700T	58,800円
LG電子 StudioWorks57i	25,800円
LG電子 StudioWorks77i	43,800円

●SCSIボード

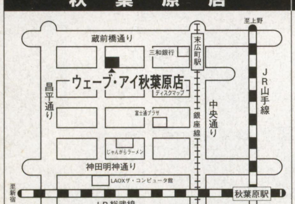
ADAPTEC AHA-2910B/J97	13,500円
ADAPTEC AHA-2940AU/J97	28,800円

●CD-R、PD、MO

Carabelle RW-426DX/PC	75,500円
YAMAHA CRW4260txVK	78,000円
Panasonic LF-1500J	36,000円
Panasonic LF-1500JTN	43,200円
Fujitsu SMB-640WF	59,800円
Fujitsu SMB-230WF	34,800円

東京地区

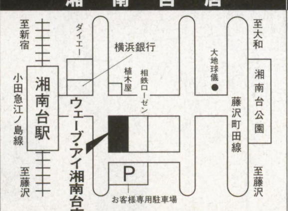
秋葉原店



TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

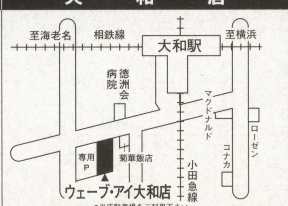
神奈川地区

湘南台店



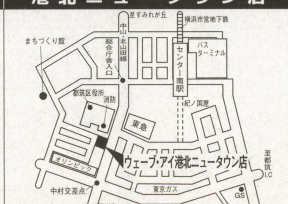
TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

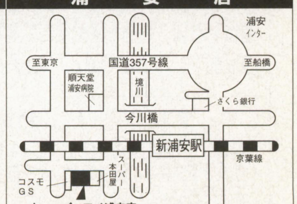
港北ニュータウン店



TEL.045-941-2111 横浜市都筑区茅ヶ崎中央32-13

千葉地区

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

デスクトップ

※デスクトップ購入の場合もれなくOAタップ、マウスパッドプレゼント

プラン701 FMVS52373

FUJITSU



FMVS52373（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）……358,000円
DeskJet 720C（HPプリンタ）……44,800円
プリンタケーブル……3,000円
本体5年保証
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計405,800円 ➡

特価 **277,800円**

9,200円 ×24回	ボーナス25,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン702 FMVT53073

FUJITSU



FMVT53073(P2-300、32MB、4.3GBHD、32xCD、17"ダイアモンドトロンCRT）……478,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計540,800円 ➡

特価 **359,800円**

8,600円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン703 FMVM52053

FUJITSU



FMVM52053（K6-200、32MB、2.1GBHD、24xCD、15"CRT）……235,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）…43,800円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計281,800円 ➡

特価 **188,800円**

5,800円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナスなし

プラン723 FX-CR01

Panasonic



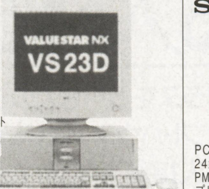
FX-CR01（P2-266、64MB、4.5GBHD、PD、デジタルビデオ内蔵）
CF-170CRT
（17"ディスプレイ）

特価 **591,800円**

9,500円 ×48回	ボーナス35,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス25,000円×10回
7,800円 ×72回	ボーナス20,000円×12回

プラン705 PC-VS23DS7DA2

NEC



PC-VS23DS7DA2（P2-233、32MB、3.2GBHD、17"CRT、20xCD）……358,000円
PR-J320(NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計410,800円 ➡

特価 **268,800円**

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,300円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン724 VAIO PCV-S500TV7

SONY



PCV-S500TV7（P2-266、64MB、4.3GBHD、24xCD、17"トリニトロンCRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円

デビュー特価

クレジットはお問い合わせ下さい

プラン707 MN-855-H26

SHARP



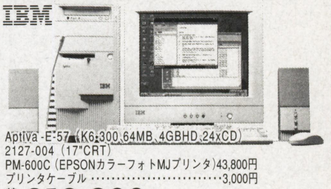
MN-855-H26（P2-266、64MB、4.3GBHD、15"TFT、24xCD）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計546,000円 ➡

特価 **399,800円**

9,100円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
7,100円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン708 Aptiva E-57

IBM



Aptiva -E-57（K6-300、64MB、4GBHD、24xCD）
2127-004（17"CRT）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）43,800円
プリンタケーブル……3,000円

特価 **312,800円**

7,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

ノートブック

プラン725 FMVNU5163

FUJITSU



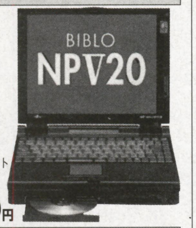
FMVNU5163（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……418,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル…3,000円
キャリングバッグ…プレゼント
定価合計475,800円 ➡

特価 **301,800円**

6,700円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン726 FMVNP5203

FUJITSU



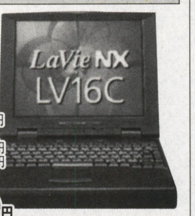
FMVNP5203（MMX200、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……498,000円
BJC-50V（CANONカラーBJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル…3,000円
キャリングバッグ…プレゼント
定価合計560,800円 ➡

特価 **378,800円**

9,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン711 PC-LV16CWSDAF1

NEC



PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……458,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計504,800円 ➡

特価 **278,800円**

7,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン712 PC-LV20CWSDAF1

NEC



PC-LV20CWSDAF1(MMX200、32MB、2.1GBHD、20xCD12.1"TFT）……508,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円 ➡

特価 **319,800円**

7,300円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,300円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン710 VAIO PCG-505EX/64

SONY



PCG-505EX/64（MMX233、64MB、2.1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
PCGA-PR5(ポートリプリケーター）……12,000円
PCGA-CD5(CD-ROMドライブ)……35,000円

特価 **329,800円**

7,600円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン713 MN-360-X16

SHARP



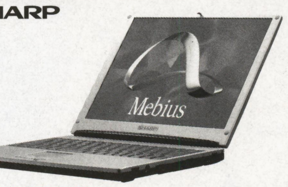
MN-360-X16（MMX166、64MB、2.1GBHD、12.1"HCSA、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計377,800円 ➡

特価 **274,800円**

9,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,500円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン727 PC-PJ1

SHARP



PC-PJ1（MMX233、64MB、3.2GBHD、11.3"TFT）……385,000円
CE-CD01（CD-ROM）

デビュー特価

クレジットはお問い合わせ下さい

プラン715 DynaBook Satellite315

TOSHIBA



PA1262CA（MMX200、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）…59,800円
プリンタケーブル…3,000円
OAタップ……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）

デビュー特価

クレジットはお問い合わせ下さい

モバイル

プラン717 パワーザウルス

SHARP



MI-610DC
標準価格168,000円の品

特価 **119,800円**

5,800円 ×24回	ボーナス なし

プラン718 ザウルスポケット

SHARP



MI-110M

特価 **59,800円**

5,500円 ×12回	ボーナス なし

プラン719 VAIO PCG-505X/64

SONY



PCG-505X/64

特価 **249,800円**

8,300円 ×36回	ボーナス なし

プラン720 FMVNC313D

FUJITSU



FMVNC313D
標準価格248,000円の品

特価 **141,800円**

6,800円 ×24回	ボーナス なし

プラン728 Mobile Gear II

NEC



MC-R500

特価 **102,800円**

5,000円 ×24回	ボーナスなし

プラン722 Libretto100CT/2.1

TOSHIBA



PA1254C9

特価 **196,800円**

6,600円 ×36回	ボーナス なし

アウトレット 放出品商品です。

富士通 FMVP16D1……**136,800円**
富士通 FMVP16D3……**139,800円**
富士通 FMV53NU7Y5……**127,000円**
富士通 FMVS42051……**171,800円**
富士通 FMVT43073……**319,800円**
富士通 FMVNU5UV23……**258,000円**
富士通 FMVNU313DZ……**158,000円**
NEC PC-9821C166C……**119,800円**
NEC PC-9821C200CS1（展示品）**149,800円**
NEC PC-AL13CBSA1……**179,800円**
NEC PC-MB12CUDC1……**89,700円**
NEC PC-MB12CUDD1……**99,700円**
NEC PC-VS20CS7DA1……**195,000円**
NEC PC-VS20CS7CA1……**188,000円**
東芝 PV-1019JA（展示品）……**159,800円**
東芝 PA1241CA（展示品）……**189,800円**
IBM ThinkPad535E-MM（展示品）**209,800円**
Apple P-Mac4400/200STD（展示品）**128,000円**
Apple P-Mac5500/225（展示品）……**199,800円**
COMPAQ PRESARIO4190-15…**168,000円**
Sharp MI-506DC（展示品）……**89,800円**

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ（WDS）★土・日もOK! **ダイヤルサポート**

（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、Think Pad
NEC: Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ **出張サポート**

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）※対象機種／富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店　当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合　●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの　●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成



クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。







11年度生
入学願書
7月1日受付開始

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円14年返済)



特集

パノラマ写真から特殊印刷テクまで

最新デジタル・カメラ徹底活用テクニック

光をデジタル・データへ変換する受光素子（CCD）に100万画素以上の高性能チップを採用した「メガピクセル」機の登場で，フィルムを使った従来のカメラにも引けを取らない高画質の画像がデジタル・カメラで撮影できるようになりました。

撮影した画像をその場で確認しテレビでモニターしたり，パソコンへ画像データを転送し，思いどおりに修正，プリント出力することなど，デジカメであればたやすいことです。

10万円を超えていたメガピクセル・デジカメの価格も，実売価格で5万円以下で購入できるほど，身近なものになっています。また，数十万画素のCCDを採用したデジカメ入門機のなかには，赤外線通信や動画取り込みなど，あなどれない実力を持つ機種も登場しています。

いまやデジカメは，CD-ROMドライブやモデムなどと同様に，パソコン・ユーザーにとって，欠かせないパソコン周辺機器となっているようです。

パソコンときわめて相性の良いデジカメですが，ベテランのパソコン・ユーザーでも，意外にその機能をうまく使いこなしている場合は少ないようです。

例えば，パソコンへの接続キットを購入したにも関わらず，データ転送にイライラするほど時間がかかる，シャッターを押すと次に撮影可能となるまで時間が空いてしまい貴重なシャッター・チャンスを逃した，撮影した画像をいつも写真同様にプリント出力するだけ，などが挙げられます。

デジカメとパソコンの特徴をしっかりマスターしておけば，このようなことは簡単に解決できてしまいます。

また，これからデジカメの購入を考えている人は，使用目的に合った機種を選び出すことが，末長くデジカメとつき合うための重要なポイントとなります。高価なメガピクセル機イコール満足できる機種とは限りません。そのためには，各々の機種の特徴を頭に入れ，機種を選ぶことをお勧めします。

そこで，すでにデジカメを持っている人には，これまでの活用法をステップアップするためのヒントを，これから購入する人には，デジカメの最新機種の特徴を紹介してみました。

デジカメとパソコンを組み合わせることで，さまざまな活用方法が考えられます。ユーザーのアイデア一つで，使いかたは無限大といってもよいでしょう。これを機会に，デジカメのすばらしい世界を体験してみてはいかがでしょう。



▲本体だけでは活用法が限られてしまうデジカメも，パソコンと組み合わせることで，利用法が飛躍的に広がる

❶デジカメからパソコンへの高速データ転送

デジカメからパソコンへ撮影画像のデータを転送する場合，もっとも安上がりな方法は，パソコン通信などで利用するシリアル・ケーブルを使った方法です。

デジカメのほとんどの機種では，接続キットとして，専用のデータ転送ソフトとケーブルが用意されています。製品に付属している場合もありますが，別途に接続キットを購入しなければならない機種もあります。

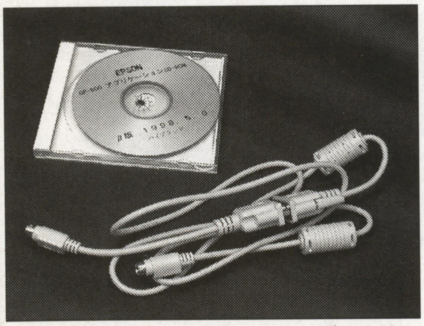
専用ケーブルでデジカメの専用端子とパソコンのCOM（シリアル）端子をつなぎ，パソコン側でデータ転送用ソフトを起動し，デジカメ本体のメモリーに保存されている撮影済みの画像データを読み取ります。

イメージ・スキャナーなどの画像データを読み込むための標準規格「TWAIN（トゥェイン）」用のソフトをパソコンへインストールしておけば，この規格に対応したグラフィック・ソフト（アドビ・システムズ社の「Photoshop」，など）から，ケーブルを介してデジカメのデータを直接読み取れるものもあります。

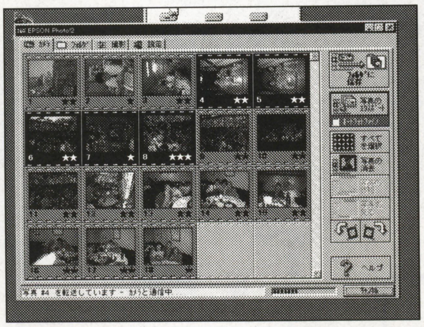
しかし，シリアル・ケーブルでのデータ転送方式の欠点は，画像データのファイル容量が大きくなると，データの転送に時間がかかってしまうことです。

数十万画素のデジカメなら，画像データの容量も少なく，ストレスは感じません。しかし，メガピクセル機のように，高画質モードでは画像1枚で1MB程度のデータ容量があるため，複数の画像を一度に転送する場合には，数十分もかかることはざらです。

このような悩みを抱えているユーザーには，画像データ保存用のメモリ・カード（フラッシュ・カード）から，パソコンで直接データを読み取る方法をお勧めします。



▲ほとんどのデジカメには，ケーブルを使った接続キットが用意されている


▲専用のデータ転送ソフトを起動し，ファイル保存を行なうが，意外に時間がかかる

メガピクセル機の口火を切った本格派デジカメ

オリンパス CAMEDIA C-1400L 価格128,000円

141万画素





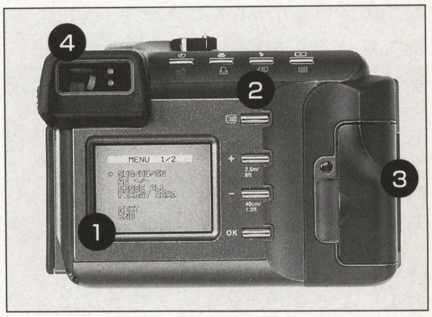
▲本格的な大口径3倍ズーム・レンズを採用。同社の一眼レフ・カメラ「Lシリーズ」同様，L型デザインの採用で扱いやすいボディ

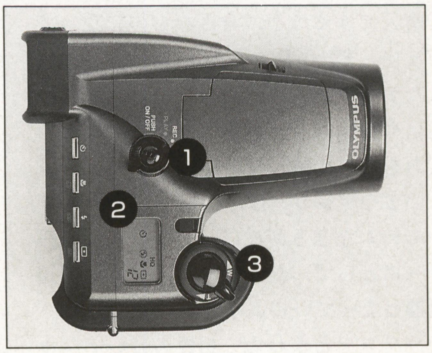
狙った画像がそのまま確認できる「一眼レフ」タイプの光学ファインダや141万画素の高画質CCDの採用など，10万円台で初の本格的なメガピクセル機として登場。

昨年の発売以来半年以上が経過しているが，続々登場している最新機種のなかにあっても，性能・機能の点では決しておとることのない人気機種。

35mmフィルム換算で，36～110mmの電動式3倍ズーム・レンズを採用し，付属4MB容量（最大8MBまで）のスマート・メディアには，SHQ（1280×1024画素）で4枚，HQ（1280×1024画素・高圧縮）で12枚，SQ（(640×512画素）で49枚の画像データ（JPEG形式）が保存可能となっている。

液晶ディスプレイ（TFTタイプ）を使っての撮影やフラッシュを使った場合，電池の消耗が速いため，予備の電池が必需品となる。


▲①液晶ディスプレイ/画像データ・撮影画像表示，各設定・マニュアル設定表示②画質・フラッシュ・露出等のモード設定ボタン③スマート・メディア用スロット④光学ファインダ



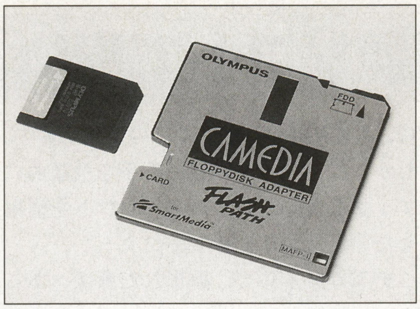
▲①REC（撮影）/PLAY（再生）切替えスイッチ②撮影モード表示パネル③シャッターボタン/ズーム・レバー



▲デスクトップ機には，PCカード・スロットを増設

メガピクセル機や数十万画素タイプのデジカメの一部の機種では，メモリ・カードを採用しています。このカードには，「コンパクト・フラッシュ（CF）」や「スマート・メディア」の2種類が使われていますが，いずれも専用の変換アダプタに差し込むことで，一般的なパソコンのカード・スロット規格PCMCIA（PCカード）として，パソコンから保存ファイルを直接読み取れます。

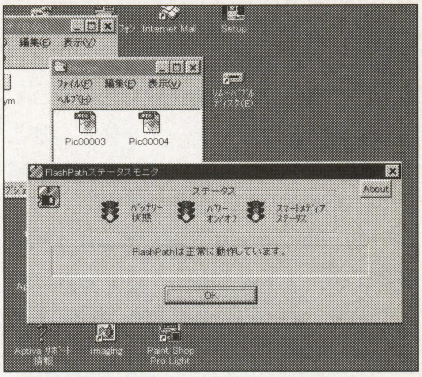
最新のノート・パソコンであれば，本体の側面に必ず備えているスロットが，このPCMCIA規格のスロットです。



▲フロッピー・ドライブから直接スマート・メディアのデータが読み取れる「FLASH PATH」

デジカメから抜いたメモリ・カードをアダプタを使ってこのスロットへ差し込めば，データ転送ソフトを起動せずに画像データをハード・ディスクへ転送できます。

デスクトップ・タイプのパソコンでは，PCカード用スロットを増設しなければなりません。変換アダプターに数千円，PCカード増設スロットが種類によって数千円から2万円程度，余分な費用が掛かってしまいますが，データ転送が瞬間で終わってしまうことを考えると，メガピクセル機のパワー・ユーザーには必需品といえます。



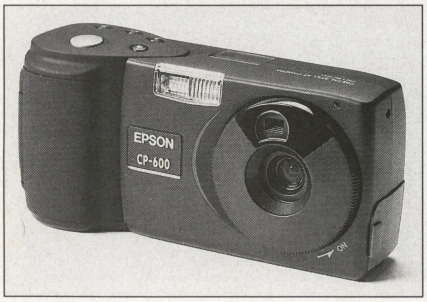
▲「FLASH PATH」で認識したデータ（上）と，動作状況

また，スマート・メディアのメモリ・カードに限られてしまいますが，フロッピー・ドライブからデータを読み取れる「FLASH PATH（フラッシュ・パス）」という便利なアダプタも発売されています。

多彩な撮影モードを採用した高性能機

エプソン 「カラリオ・フォト」CP-600 価格84,800円

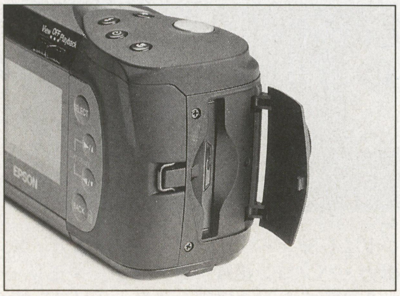
130万画素



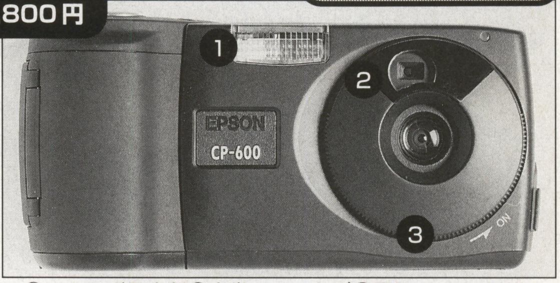
最大1280×960ピクセルの高画質で撮影可能な131万画素CCDを採用した最新機種。撮影画像の確認がしやすい2インチ・タイプTFT液晶ディスプレイの採用や4 MBメモリを実装しているほかに，大容量メモリが利用可能なコンパクト・フラッシュ対応など，コストパフォーマンスの高い注目のデジカメ。

「パノラマ」「モノクロ」「マクロ」の多彩な撮影モードのほか，色かぶりを防ぐホワイト・バランスや露出設定などのマニュアル操作もOK。

データ転送ソフトの他にもグラフィック関連の付属ソフトも充実。パソコンを使わずモデムを接続しファックスや電子メールの送信機能も用意されている。同社のプリンタで直接プリント出力の可能だ。ビデオ出力端子を使えばテレビから撮影画像を見ることもできる。



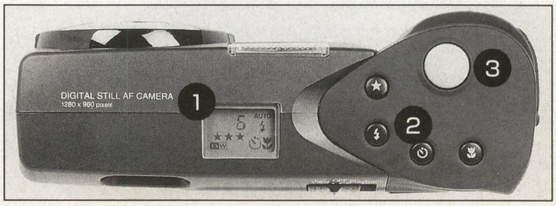
▲右側面にメモリ・カード（コンパクト・フラッシュ）用スロットを装備



▲①ストロボ発光部②光学ファインダ③電源スイッチ/回転方式，ONにするとレンズ・カバーが開く仕組み



▲①ファインダ②ファンクション・スイッチ③PC接続・ビデオ出力・電源端子④撮影・再生画像表示スイッチ⑤設定ボタン



▶①撮影モード表示パネル。★マークで三つの画質設定を表示（多いほど高画質）②画質・ストロボ・セルフタイマ・③シャッター

❷撮影データを付属ソフトで思いどおりに加工

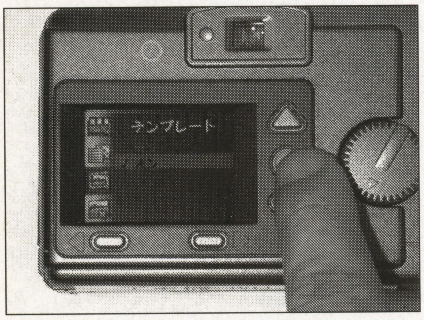
パソコンとデジカメ間で画像データ転送を行なうためのパソコン接続キットには，データ転送ソフトのほかに，パソコン上で取り込んだ画像データを修正・加工するためのグラフィック・ソフトが付属している場合が多いようです。

「プリクラ」やオリジナルTシャツ作成用の印刷ソフトなどビックリするほど数多くのソフトを用意している製品もありますが，実際にはデータ転送ソフト以外は，あまり使われていないのが現状です。しかし，デジカメの使い勝手を飛躍的にアップしてくれるこれらのソフトを活用しない手はありません。

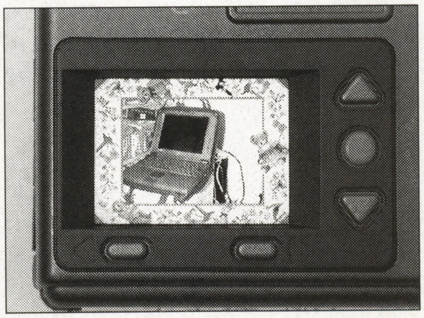
デジカメ本体で，撮影した画像へあらかじめ用意された「テンプレート」と呼ばれるイラストを重ね，楽しい画像データが作成可能なコダック「DC210A zoom」や，撮影しておいた文字画像などを画像データに合成するテロップ機能を備えたカシオのメガピクセル・デジカメ「QV-5000SX」なども登場していますが，基本的には，付属のグラフィック・ソフトを利用し，楽しい画像にパソコン側で加工してしまいましょう。

カシオ「QV-5000SX」用の別売ソフトで，デジカメ本体の機能をアップする方法を紹介してみましょう。このQV-5000SX用のデータ転送ソフト「QVリンク」(Windows95, Mac用共価格6,500円)には，「明るさ・コントラスト」，「色合い」，「RGB」，「文字入力」，「輪郭強調」など簡単な画像データの調整・加工機能を持っています。さらに，デジカメ本体の特殊撮影機能をサポートするソフト，「スピンパノラマ」「スピンオブジェクト」の2本が用意されています。

デジカメ本体のパノラマ撮影機能を使うと，直前に撮影した風景の右端が液晶ディスプレイの左側に薄く表示されるため，これに重ね周囲の風景を順番に撮影



▲コダック「DC210A zoom」のテンプレート機能をON



▲撮影した画像にテンプレートのイラストが合成される

優れた操作性と高画質が自慢の最新機種

コダック DC210A zoom 価格79,000円

109万画素



数々の機能を収めたメガピクセル機。

画像メモリにはコンパクト・フラッシュ・カードを採用し，付属の8MBカードに最高画質モード(1152×864画素)で26コマ，標準画質モード(640×480画素)で62コマもの画像が撮影できる。

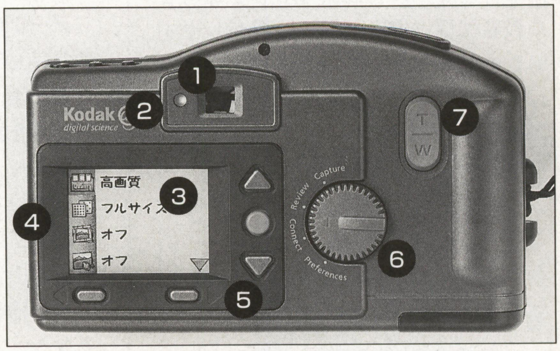
画像データはJPEGとFlashPixの二つのファイル形式に対応している。

35mmフィルム換算で29～58mmの光学式2倍ズームレンズを採用し，フォーカス方式はオートフォーカスではなくパンフォーカス(固定式)。画像の確認がしやすい1.8インチTFTカラー液晶ディスプレイを装備。同社のフィルム同様，シャープで抜けの良い色合いが特徴。

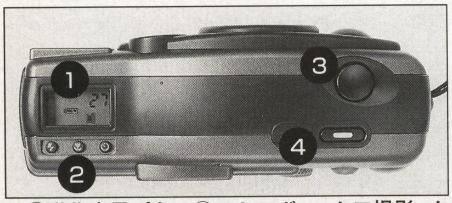
デジカメ本体だけで画像の合成が可能なテンプレート機能やコードレスでパソコンへデータ転送が可能な赤外線通信機能(IrDA1.0)，ビデオ出力端子装備など，コンパクト・カメラのサイズに



▲①赤外線通信部②光学式2倍ズーム・レンズ③光学ファインダー④ストロボ発光部



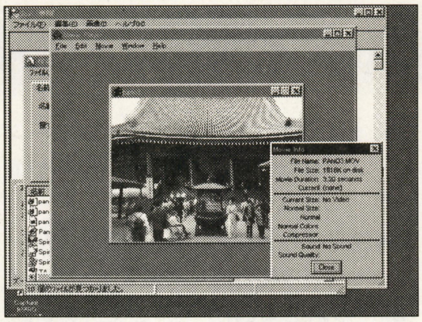
▲①光学ファインダ②レディー・ランプ③TFT液晶ディスプレイ④ビデオ出力・パソコン接続・電源端子，メモリ・カード・スロット⑤設定ボタン⑥撮影・再生・パソコン接続・設定モード切替え⑦ズーム・ボタン



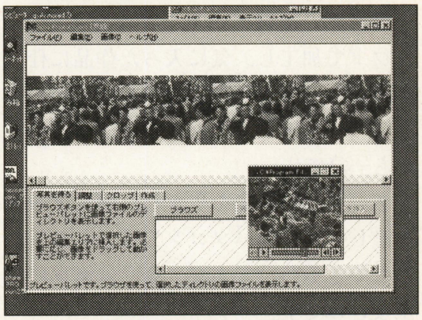
▲①動作表示パネル②ストロボ・マクロ撮影・タイマ・ボタン③シャッター④電源スイッチ



▲カシオ「QV-5000SX」付属の「スピンパノラマ」で撮影画像を合成



▲マウス・カーソルの方向の画像がスクロールしパノラマ表示



▲「スピンオブジェクト」で作成した動画ファイルを表示してみた

していくと，画像の合成が行なわれ周囲の風景を画面上でスクロール再生することができます。

同様に撮影した画像データをパソコンへ転送し，「QuickTimeVR」というパノラマ表示の画像データに変換するソフトが「スピンパノラマ」です。あたかも撮影した場所に居るような不思議な雰囲気が体験できます。

また，「スピンオブジェクト」を使って，本体の簡易動画撮影機能で撮った映像を，動画ファイル（AVIおよびQuickTime形式）に変換しさえすれば，パソコン画面で動画が楽しめます。最大で6.4秒の再生時間しかありませんが，デジカメをムービーカメラとして利用できます。

一コマずつ書いたマンガを順番にデジカメで撮影し，「スピンオブジェクト」で合成すれば，動画アニメが作成できてしまうといった，楽しい使いかたも考えられます。

ところで，データ転送ソフトにはパソコン側の画像データをデジカメ側に転送する機能を備えているものもあります。

この機能を利用しイメージスキャナーなどで取り込んだ写真や書類などをパソコンから逆転送すれば，デジカメがポケット・サイズの情報機器に早変わりします。

また，QV-5000SXのように，ビデオ出力端子を持ったデジカメであれば，転送した画像データを身近にあるテレビで写せば，同時に多くの人に見てもらえます。

このように，付属ソフトの使いかた次第で，デジカメの活用範囲をひろげることもできるのです。

動画撮影やパノラマ機能などの便利な機能を満載

カシオ QV-5000SX 価格85,000円

131万画素

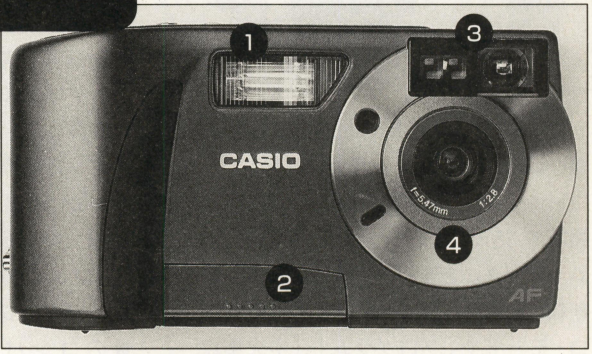


デジカメを初めて発売した同社の最新機。メガピクセル機のなかでも最も安価な本機だが，35mmフィルム換算で36mmのレンズに2倍/4倍のデジタル・ズーム機能を備えている。

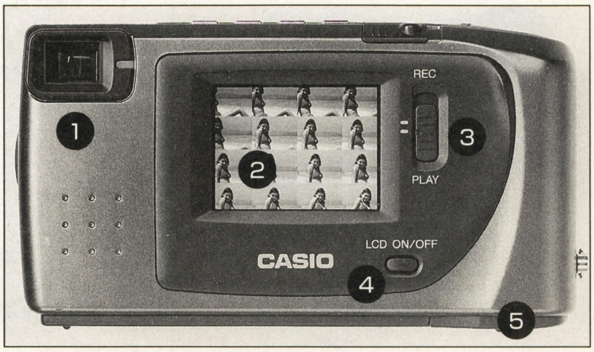
メモリ・カードには対応していないが，内蔵の8MBフラッシュ・メモリに，超高精細モード16コマ，高精細モード30コマ，標準モード57コマ，エコノミー・モード88コマの撮影データが保存可能。

簡易動画，パノラマの撮影・再生や，タイトル・イラスト合成などの編集，ビデオ出力端子など多くの機能を備えている。

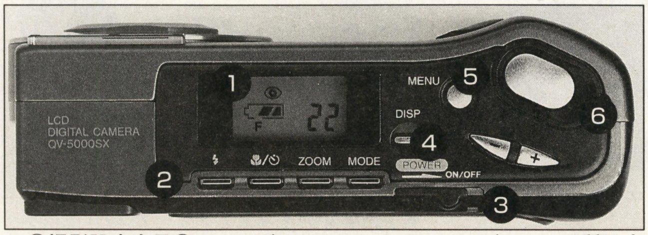
これらの機能を活用すれば，マルチメディア的な使いかたができるところが，本機の最大の特徴といえるだろう。



▲①ストロボ発光部②パソコン接続・電源端子③光学ファインダ④レンズ



▲①光学ファインダ②12万画素TFT液晶ディスプレイ③録画・再生選択スイッチ④液晶ディスプレイON/OFFスイッチ⑤電池収納部



▲①撮影設定表示②ストロボ・マクロ・タイマー・ズーム・画質設定ボタン③電源スイッチ④液晶表示⑤メニュー表示⑥シャッター

③フロッピーディスクで電子アルバム作成

撮影した画像データをグラフィック・ソフトで加工し，気に入った作品に仕上がったら，ほかの人にも見てもらいたくなるのは，デジカメもフィルム方式の写真も一緒です。

デジカメの特徴を生かし，画像データを渡して相手のパソコンで見てもらうこともできるわけですが，そうは簡単にいかないのです。

デジカメで撮影した画像データは，限られた容量のメモリでも十分な撮影枚数を確保するために，圧縮が掛かったデータとして保存されています。

この圧縮の方法には，FlashPixというデジカメのために考案された形式などがありますが，インターネットのホームページでおなじみのJPEG形式が一般的です。

画像データをパソコンへ転送し，Windows95などの標準的な画像ファイル形式（BMP形式）に圧縮データを変換すると，1カットの画像でも1 MBバイト程度の大容量ファイルになってしまいます。

また，メガピクセル機の高解像度モードの画像データでは，なんと3～4MBもの容量になってしまうこともあるのです。これでは，MOなどの容量の大きなディスクでなければ，画像データを渡すことさえ不可能になってしまいます。

MOのようにドライブを増設しなくても，数十円程度で購入でき，すべてのパソコンで読めるフロッピーディスクが利用できれば，手軽に作品を見てもらえるはずが，1.4MB程度の容量では仕方がありませんね。

ところが，上手い方法がありました。完成した作品をもう一度JPEG形式で圧縮してしまえば，フロッピーディスク1枚に10枚程度の画像データを詰め込んだ電子アルバムが作れるのです。

ニコンのメガピクセル機「COOLPIX-900」の画像データをパソコン接続キットPK-SC900（別売）に付属のグラフィック・ソフト，アドビ・システムズ「Adobe PhotoDeluxe」で修正し，JPEG形式（低

高解像レンズ「ニッコール」搭載の本格派メガピクセル機

130万画素

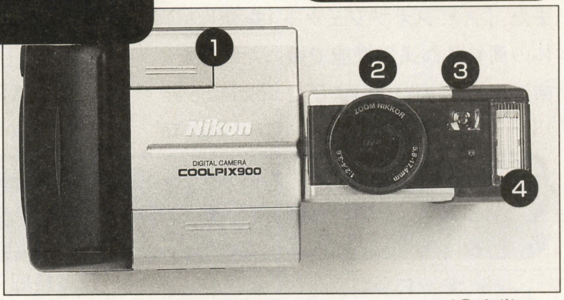
ニコン COOLPIX-900 価格110,000円



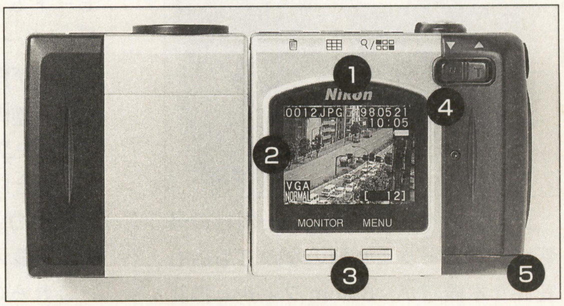
ニコン初のメガピクセル機には，高級一眼レフ・カメラで評判の高い「ニッコール」レンズを採用。35mmフィルム換算で35～115mmの3倍光学式ズーム（デジタル2倍）で画質を追及した最新機。被写体に8 cmまで近付けるマクロ・モードや「プログラム」，「中央重点測光」，「スポット測光」の3種類が選べる露出設定など，本格的な撮影が実現可能。

最小限の操作ボタンとCRTなみに鮮明な画像を表示する2インチのTFT液晶ディスプレイ，秒間2コマの高速連写機能など，シャッターチャンスを逃さない撮影を実現している。

レンズ部分が回転する方式のため，液晶ディスプレイで確認しながらローアングル，ハイアングルからの撮影も簡単に行なえる。付属の4MB容量のコンパクト・フラッシュ・カードには，ファイン・モード約6枚，ノーマル・モード約15コマ，ノーマル・モード約36コマ保存できる。



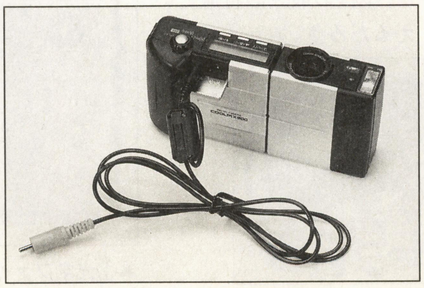
▲①電源・ビデオ出力端子②ニッコール・レンズ③光学ファインダ④ストロボ発光部



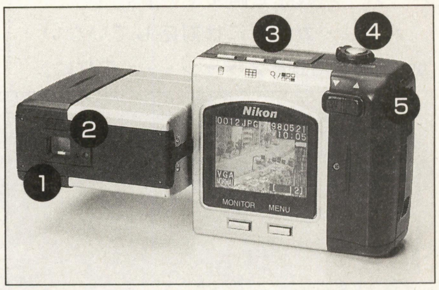
▲①撮影モード・再生モード設定②液晶ディスプレイ③ディスプレイON/OFF・メニュー表示④ズーム設定⑤電池収納部



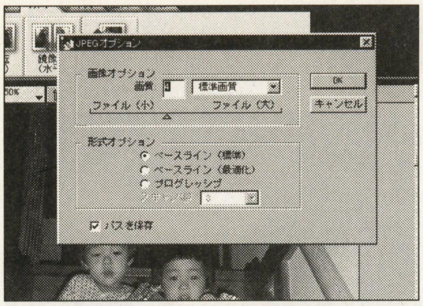
▲コンパクト・フラッシュのメモリ・カードを採用。下はPCカード用アダプタ（別売）



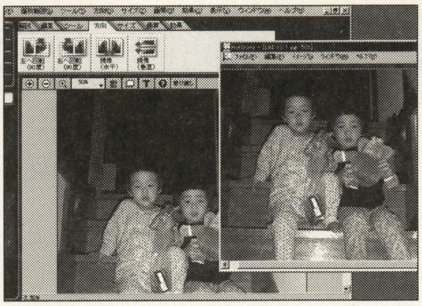
▲ビデオ出力端子から付属のビデオ・ケーブルを接続すれば，テレビで撮影画像を表示可能



▲①光学ファインダ②フォーカス/ストロボ・レディ表示③撮影モード表示④シャッター⑤パソコン接続端子



▲ファイル保存時にJPEGを選択した場合，圧縮率（ファイル小・大）を選ぶ


▲JPEGで圧縮した画像（右）と，しない画像（左）の画質差は画面上では少ない

画質設定）でファイル保存したところ，BMP形式で3.3MBの容量が117KBまで圧縮することができました。

2HDタイプのフロッピーディスク1枚に画像データが10枚は保存できます。

JPEGの場合,「不可逆性」という圧縮するごとに画像が少しずつ劣化してしまう欠点を持っていますが，高解像度で撮影できるメガピクセル機の画像データであれば拡大表示しない限り圧縮による劣化はあまり目立たないようです。気になる人は，ファイル保存時の設定するJPEGの圧縮率を下げてみてください。

ポケット・サイズでも実力十分な人気機種

フジ FinePix700 価格 99,800円

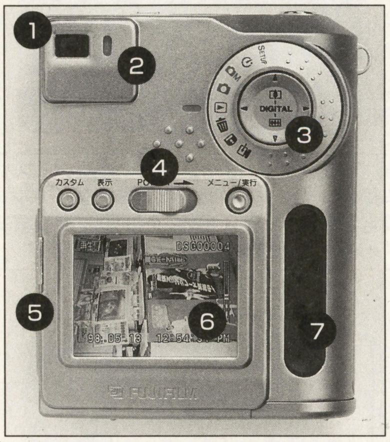
150万画素





▲「FinePix700」を防水・防塵ケースに収めた「DS-250HD」

手のひらにすっぽり収まるほどのコンパクトなボディにもかかわらず，クラス最高の150万画素CCDの採用や2インチのTFT液晶表示，2倍デジタル・ズーム，スマート・メディア（2MB付属）のメモリ・カード対応など，高性能・多機能を追及した機種。

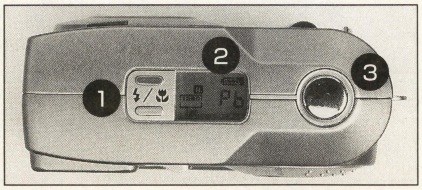


▲①光学ファインダ②フォーカス設定ランプ③モード・ダイヤル④電源スイッチ⑤メモリ・カード・スロット，電源・ビデオ出力・パソコン接続端子⑥TFT液晶ディスプレイ⑦電池収納部

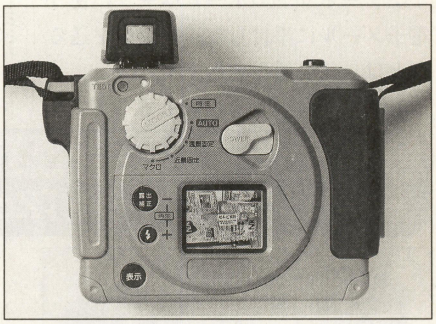
ワンタッチ撮影が可能なフルオート・モードのほか，ストロボの光量調整や色かぶりを防ぐホワイト・バランス調整などもマニュアル・モードで設定できるため，被写体に合わせた本格的な撮影も楽しめる点は，見落とせない。充電式の専用リチューム電池を採用しているが，他機種に比べ使用時間は長い。

本機独自の肌色を自動補正する「美肌モード」を利用すれば，きれいなポートレート撮影が可能。

メニュー操作用のダイアルと中央の十字キーを組合わせたモード・ダイアルで各機能を利用できるため，操作性はとてもよい。

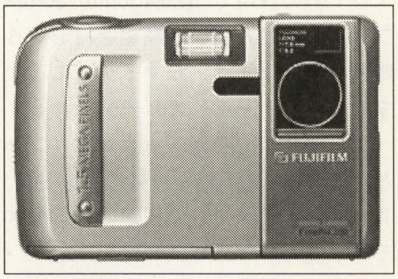


▲①ストロボ・マクロ撮影設定②撮影設定表示パネル③シャッター

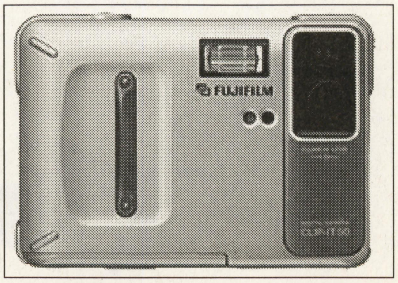


▲操作をしやすくするために，大型のダイアルやスイッチを採用

本機を防水・防塵用ケースに収めた「ビッグジョブDS-250HD」（価格148,000円）も用意されている。



▲同社の最新メガピクセル機「FinePix500」（価格74,800円）。150万画素CCDを採用しているにもかかわらず，低価格が魅力



▲32万画素クラスではトップの画質を誇る同社のデジカメ入門機「CLIP-IT50」（価格39,800円）。画像エフェクト機能を装備

❹プリンタで撮影データをアイデア活用

デジカメで撮影した画像データをパソコンからプリント出力するだけなら，フィルム式カメラの使いかたと同じになってしまいます。

できれば，デジカメの特徴を十分に生かした楽しい使いかたをしたいところですね。

例えば，

①複数の画像データをグラフィック・ソフトで合成･加工しデジタル･データでしかできない作品を作る

②インターネットのホームページに使う

③電子メールに添付し友達に画像を送る

などは，代表的な利用です。

これだけではつまらないと思っている人におすすめしたいのが，デジカメとパソコンにプリンタという，手持ちの機材でできる画像データ活用法です。

その一つが，オリジナルTシャツの作成です。デジカメで撮影したポートレートや，好みの風景などをプリントすれば，世界で1枚しかないTシャツを手にすることができるのです。

Tシャツの作成を専門店に頼むと，1枚で1万円近くの費用がかかってしまうこともあります。

今回製作したオリジナル・プリントのTシャツに掛かった費用は，アルプスのカラー熱転写プリンタ MD-1300用「アイロン・プリント・セット」(10枚作成可能)



▲これだけの材料でオリジナルTシャツが完成

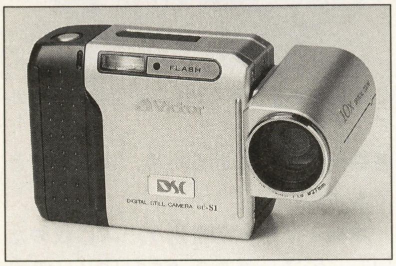
に800円，白色Tシャツが3枚で1,200円となりました。1枚当たり500円程度で作れるわけです。

まず，デジカメからパソコンへ転送した画像データをグラフィック・ソフトで開き，プリント出力する場合に，鏡面（反転）印刷を選びます。今回使用したプリン

クラス最高の10倍ズームと赤外線通信機能を搭載!!

日本ビクターGC-S1「Zoom10」 価格79,800円

35万画素

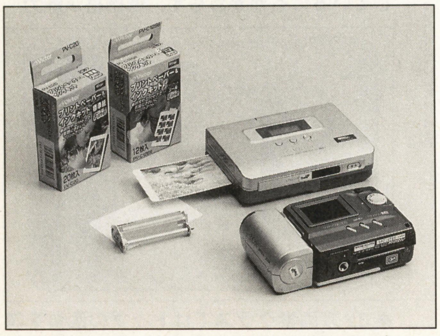


F1.6の明るい光学10倍ズーム・レンズ(F1.6)の採用で，最高430mm(35mmフィルム換算）という超望遠撮影から暗闇の撮影までオールマイティにこなすコンパクト・サイズのデジカメ。

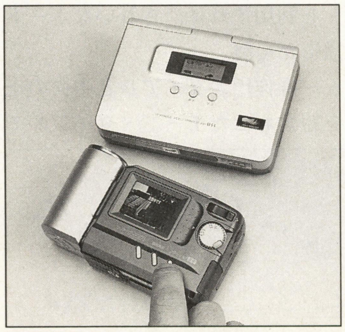
コードレスで画像データがプリンタなどに直接転送可能な赤外線通信機能，4 MBの内蔵メモリのほかに大容量メモリが使えるコンパクト・フラッシュ・カードへの対応，さらに本や書類の複写や花などの小さな被写体の撮影に威力を発揮するマクロ撮影（最短7cmまで近付ける）など，あらゆる用途に合わせた使いかた対応。また，マニュアル操作でシャッター・スピード，フォーカス調整もできる。

オリジナル・フレーム合成や白黒・セピア色への色調変更，拡大操作，分割表示などの編集機能も豊富だ。

同社のポケット・ビデオ・プリンタ「GV-HT1」（価格63,000円）と組み合わせることで，パソコンを使わずに画像データを編集しプリント出力が可能。赤外線通信機能に対応し，乾電池駆動で動作するため，場所を選ばず簡単にプリンタが利用できるのが特徴。



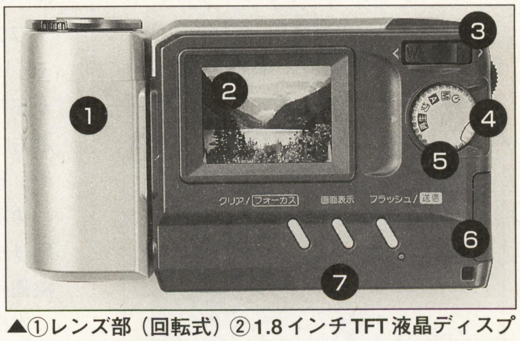
▲デジカメ「GC-S1」（手前）と同社のポケット・ビデオ・プリンタ「GV-HT1」



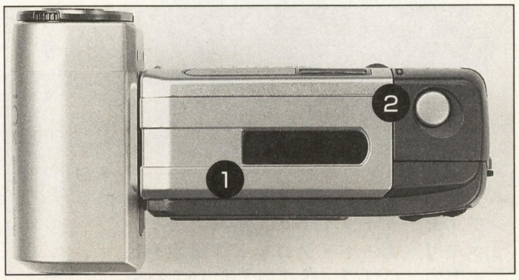
▲ビデオ・プリンタへの出力は，赤外線通信を使うためケーブル配線は不要



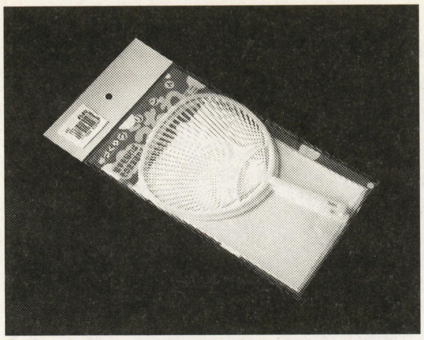
▲①ストロボ発光部②セルフタイマー表示③電池収納部（単三×４本）④10倍ズーム・レンズ



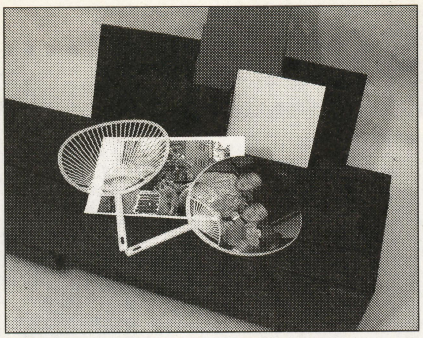
▲①レンズ部（回転式）②1.8インチTFT液晶ディスプレイ③ズーム操作スイッチ④マニュアル操作ダイアル⑤撮影・再生設定⑥電源・ビデオ出力・パソコン接続端子⑦クリア/フォーカス・画面表示・フラッシュ選択



▲①赤外線通信受発光部（IrTran-P規格）②シャッター



▲パソコン・ショップで見つけたミニうちわ作成キット。通常の大きさのものもある



▲お祭り風景を素材にしてミニうちわを作成してみたが，楽しい作品に仕上がった

タ MD-1300の場合は，インクリボンをOHP印刷用のものを使うように指示されていますが，通常のカラー印刷タイプの方が，仕上がりがよいようです。

「アイロン・プリント・セット」の用紙へ画像データがプリントされたら，Tシャツの好みの位置へ用紙をあて，アイロンで熱を加えるだけです。

熱がさめ，用紙を慎重にはがせば，でき上がりです。

なお，エプソンやキヤノンなどのインクジェット・プリンタでも，専用のアイロン・プリント・セットが用意されていますので，同様の方法でオリジナルTシャツが作成できます。

もう一つのデジカメ活用法として，パソコン・ショップで見つけた「プリントうちわミニ」（購入価格580円）で，オリジナルうちわを作ってみました。

デジカメの画像データをこの製品に入っている専用用紙（ハガキ・サイズ）に印刷し，粘着シールをはがしてうちわの骨へ貼り付ければよいだけです。

お祭りの風景などやきれいな景色を使えば，涼しい風を送ってくれるうちわが作れるかも知れませんね。

画像・ステレオ音声がMDディスクへ記録できる

ソニー「MD Cyber-shot」DSC-MD1 価格125,000円

30万画素



撮影した画像データをフロッピーディスクへそのまま保存できる同社のデジカメ「MVD-FD7」（価格88,000円）に続き，データ保存にMD（ミニ・ディスク）を採用した新機種。



◀▲画像データ保存にMDを採用した「DSC-MD1」は，3倍ズーム機能を持つ本格派のデジカメ

1枚のMDに静止画であれば，なんと最大2,000枚の撮影可能。音声もステレオで録音でき，撮影した画像にアフレコやBGMなどの音声を追加した映像＋サウンドのライブラリ・ディスクを作成することで，本機をテレビに接続し音声付きのスライドショーが可能。また，音楽MDも再生・録音できるため，付属のリモコン・ヘッドホンを使えば，MDウォークマン同様のステレオ・サウンドが楽しめる。

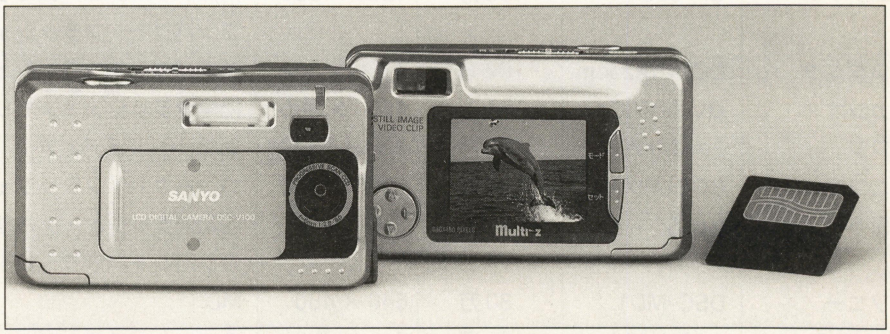
狙った画像を逃さない「動画クリップ」「高速連写」採用

SANYO「マルチーズ」DCS-V100 価格58,000円

35万画素

本機のように動画の撮影機能を備えたデジカメは多いが，音声までも録画できる機種はきわめて少ない。標準モード（320×240画素）で最大5秒間，エコノミー・モード（160×120画素）で最大10秒間音声付き動画が撮影可能だ。また，撮影した動画は，カメラ本体でWindows95の標準動画形式AVIに変換してくれるので，パソコンへデータ転送するだけで，簡単に再生できる。

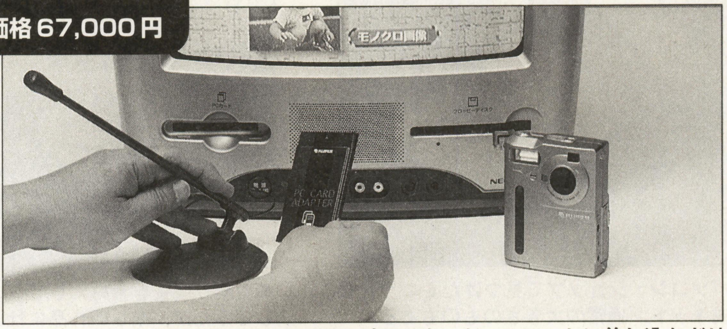
また，最速0.1秒間隔で15枚まで撮影可能な「高速連写」機能や約0.5秒間隔で撮影データが保存できる点など，シャッター・チャンスに強いデジカメだ。4MBのスマート・メディアのメモリ・カードや単三ニッケル水素電池（2本），充電器が付属しているため，購入時からすぐに使えるところはうれしい。



▲45mm（35mmフィルム換算）のレンズでデジタル2倍ズームが使える。シンプルな操作方法は，初めての人でもおすすめできる

パソコン不要!!データ編集機能を備えた万能TV
NEC「デジぴっくる」C-14DC1 価格67,000円





▲デジカメのメモリ・カード(PCMCIA)をPCカード・スロットに差し込むだけで，保存してある撮影画像のデータを表示・編集可能。ケーブル使ったデジタル・カメラ入力用端子も備えている

パソコンを使わずに，デジカメの画像データをメモリ・カードからそのまま読み取り，テレビ画面に表示できるユニークな製品が登場している。

この「デジぴっくる」は，データを画面表示するだけでなく，内蔵のPCカード・スロットとフロッピー・ドライブ間でデータの転送ができるため，この機能を使えばパソコンのドライブで画像データを読み込める。

また，音声録音機能や画像編集機能で，データの修正・加工やイラスト・文字合成を行ない音声付きの撮影画像のスライドショーが，本機だけで実現できる。

市販のデジタル・ビデオ・プリンタを用意すれば，編集画面をプリント出力し，オリジナルの絵はがきやシールなども簡単に作成可能だ。

132万画素のDCシリーズ最上位機種
リコー DC-4 価格108,000円

132万画素



DC-1からDC-2，DC-3へと進化し続けている同社のデジカメDCシリーズだが，ついにメガピクセル機が登場した。

35mmフィルム換算で35～105mm相当の光学3倍ズーム・レンズやメモリ・カード（スマート・メディア。4 MB付属），音声録画機能（4 MBで最大8分16秒），専用赤外線リモコン（別売）からの操作など，これまでに培ったデジカメ技術をギッシリと詰め込んだな内容となっている。

さらに，2インチTFT液晶ディスプレイの複数の記録画像を表示する「画面分割機能」，記録・再生・消去を瞬時に切り替えることができるモード・ダイヤルなど，急所を押えた扱いやすい操作性も特徴の一つだ。

最新デジタル・カメラ仕様データ

メーカー	型　番	CCD画素数	最大記録画素	記録メディア	サイズ（mm）	重量（g）
オリンパス	C-1400L	141万	1280×1024	スマート・メディア	115×83×130	470
エプソン	CP-600	130万	1280×960	内蔵フラッシュ・メモリー4MB コンパクト・フラッシュ	144.2×69.8×49.3	280
コダック	DC210Azoom	109万	1152×864	コンパクト・フラッシュ	131×82×48	300
カシオ	QV-5000SX	131万	1280×960	内蔵フラッシュ・メモリー8MB	131×69×43	250
フジ	FinePix700	150万	1280×1024	スマート・メディア	80×101×33	245
ニコン	COOLPIX-900	130万	1280×960	コンパクト・フラッシュ	157×75×35	360
日本ビクター	GC-S1	35万	640×480	内蔵フラッシュ・メモリー4MB コンパクト・フラッシュ	129.4×73.5×39.4	260
ソニー	DSC-MD1	30万	640×480	MD	87×116×56	490
SANYO	DCS-V100	35万	640×480	スマート・メディア	106×61×35	200
リコー	DC-4	132万	1280×960	スマート・メディア	135×65×35	285

パソコン・ゲームをもっと楽しくする

あなたの知らない ゲーム・コントローラの世界



パソコン・ゲーム市場も，ここ最近，どうやら元気をとりもどしつつあるようです。

その復活の舞台の中心に立っているのは，ロールプレイング・ゲーム（RPG）やシミュレーション・ゲーム（SLG）と呼ばれるジャンルのソフトたち。ことに後者は，今までゲームをプレイする機会が少なかった比較的年齢層の高いユーザーも魅了したことでも再評価されています。

そうした新たなユーザーを獲得したのは，SLGの中でも，いわゆるシミュレータと呼ばれるソフト群です。それらのソフトの内容は，実際の航空機や電車を操縦しているような感覚を体験できるものから，カーレースを楽しむものまで千差万別。それぞれの楽しみかたがあります。

そこで今回は，それらのソフトをプレイするうえで，さらなる楽しみかたを提供してくれる「ゲーム・コントローラ」にスポットをあてた特集をお送りします。

文／林 秀人，取材協力／中道 潤

ゲーム・コントローラの種類と役割

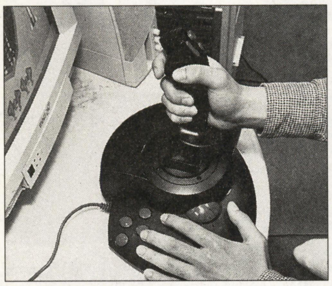
ではさっそくゲーム・コントローラについて考察していきましょう。

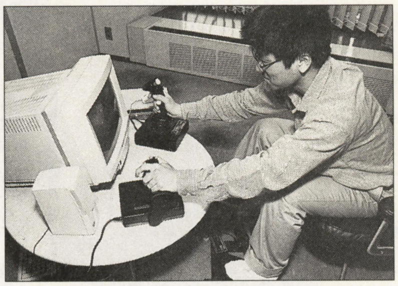
先にも述べましたが，ゲーム・コントローラを使用して楽しむゲームは，じつにバラエティ豊か。そしてそれぞれのジャンルに適したコントローラが，各社から多数発売されています。

一度，ゲーム・コントローラを取り扱っているショップへ足を運んでもらえればわかると思いますが，製品の種類は，驚くべき数にのぼります。また似たような製品でも，大きな価格差があったりするので，初心者の人は，一体どの製品を選んで良いものやら悩むことになるかもしれません。

ということで，ここから先は，各ジャンル別に，コントローラの役割と特徴について解説していきたいと思います。

ジョイスティック


◀最近のジョイスティックは大きいのでできれば広い操作スペースを用意したい


◀実際の操作風景はこんなカンジ。この姿は，あまり他人には見られたくないかも

ジョイスティックは，ゲーム・コントローラの中でも，もっともバラエティに富んだジャンルです。その種類を大まかに分類すると，アクション・ゲームや格闘ゲームなどで使用されるアーケード・タイプのもの，フライト・シミュレータで使われるものとに分類されるでしょう。

前者は，家庭用ゲーム機などでは広く普及している製品ですが，パソコン・ゲームの分野においては，それを使用するソフトが少ないため，製品の種類もさほど多くありません。それに比べると後者は，それこそ数え切れないほどの製品が，各社から発売されています。

フライト・シミュレータ用のジョイスティックは，その性質上，より臨場感を高める目的で，実在の航空機の操縦桿を模して作られている製品が多く見受けらるのも特徴です。また，フライト・シミュレータが，いわゆる「戦闘機モノ」と「航空機モノ」とに分類されることから，ジョイスティックも，戦闘機の操縦桿をモデルにしたものから，民間用セスナのヨークを再現したものまで数々用意されています。

また，最近の傾向としては「フォース・フィードバック」というキーワードに注目が集まっています。これは，ゲーム・センターにある体感型の筐体に組み込まれているものと同様の機構で，ゲーム内容に反応して，コントローラ自体が振動したり抵抗を感じさせたりする仕組みのことです。

この件に関しては，特集の後半ページでも紹介していますので，参考にしてください。

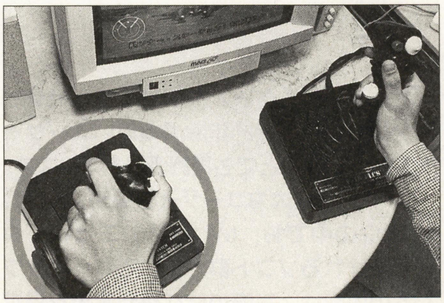
兵器コントロール等
（左手系）

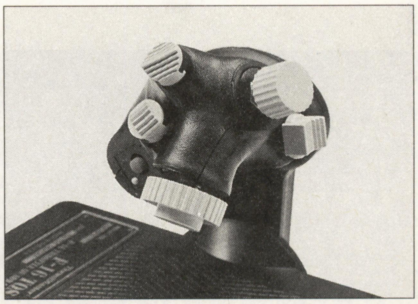
兵器コントロールというのは，主に戦闘機を題材にしたフライト・シミュレータで使用される装置です。

実際にゲームをプレイする際は，右手に握ったジョイスティックと組み合わせて，左手で操作します。

ジョイスティックのみで「戦闘機モノ」のSLGをプレイする場合，レーダーやさまざまな計器類のオペレーションは通常キーボードで行ないますが，兵器コントロールでは，それらの面倒な操作を左手で，なおかつ手元を見ずに行なえるため，非常に便利です。また通常は，それらの機能に加えて，エンジンのスロットルの役割も果たします。

兵器コントロールは，一見するとボタンやハット類がたくさん付いていて複雑な装置のようにも見えますが，操作そのものは思ったほど難しくないので，リアルなドッグファイトを体験したい，という人は，一度使用してみてください。


▲THRUST MASTER社のTQS。これを一度使用してしまうと，二度とキーボードでのオペレーションには戻れない


▲TQSの拡大写真。たくさん付いているボタン類は，すべて自分の好みの機能を再設定することができる

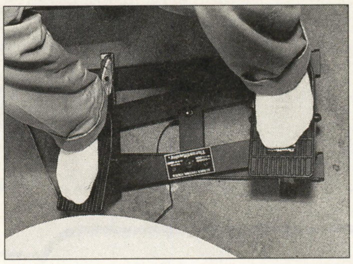
ラダー

ラダーはフライト・シミュレータでのみ使用される装置です。しかし，この装置の役割を説明しようとすると，どうしても航空力学の話になってしまうので，なるべく簡潔に解説します。

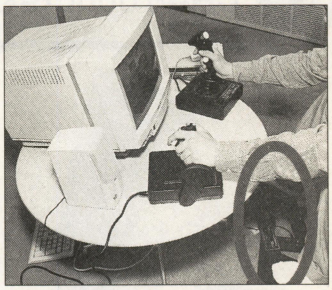
一般的に，実際の航空機を“旋回”させる場合，パイロットは，主翼にあるエルロン（補助翼）と，垂直尾翼に取り付けられたラダー（方向舵）を，手と足で操作して，機体の姿勢をコントロールします。その際，エルロンは機体の水平方向に対する傾きを，ラダーは機首の方向をそれぞれ制御しています。パイロットは，このふたつの装置をバランスよく“連動”させることで，はじめて航空機を旋回させることができるわけです。

しかしながら，ゲームの世界においては，この一連の難解な制御を自動化し，スティックに一任しているので，プレイヤーは操縦桿を右や左に傾けるだけで，機体はスムーズに旋回してくれるようになっています。

というわけで，ラダーは「より実際の航空機を飛ばしている感覚」を体験したい，という人のための装置なのですが，ゲームソフト側に“ラダーを独立制御させる設定”などが用意されていないと使用できないので，注意が必要です。



◀ラダーはペダルのように“踏む”のではなく，交互にスライドさせて操作する



▶ラダーを素足で使用するときは，グリースが付かないように注意

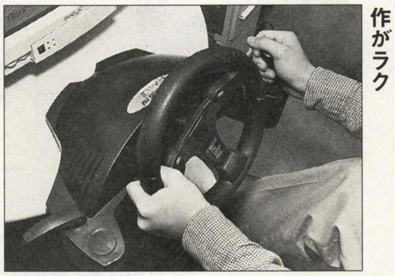
ハンドル&ペダル

この装置は一目瞭然，カーレース・ゲームに使用するコントローラです。

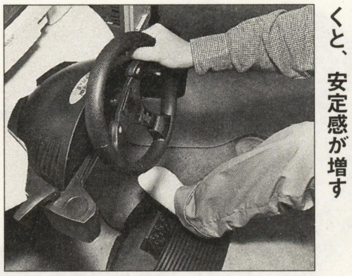
この装置を使えば，キーボードやジョイパッドを使ってゲームをしたときよりも，操作性，臨場感とも飛躍的に向上するので，レースゲームが好きな人には，かなり重宝するコントローラだといえます。ことに，“ドリフト”と呼ばれるテクニックを多用するレースゲームでは，まさに必須のコントローラです。

製品ごとの特徴はさまざまで，ペダルの形状に始まり，シフトはバタフライ式なのかノブなのか，グリップはプラスチックなのか，ラバーなのか――といったように，注目すべき点は多岐にわたります。実際に購入する際は，性能や価格面もさることながら，グリップを握ったときのフィーリングなども重要な判断基準にしてみるとよいでしょう。

またジョイスティックの後を追う形で，フォース・フィードバック対応版の製品も実用化されつつあります。もし，ゲーム・センターと同じような感覚で，レースゲームを家庭でも楽しみたい，と考えている場合は，これらの製品が発売されるのを待ってみるのも良いかもしれません。



◀最近のハンドルはテーブルにしっかり固定できるので操作がラク



◀ペダルを使用するときは，下に滑りづらい物を敷いておくと，安定感が増す

ジョイパッド

ジョイパッドは家庭用ゲーム機ではお馴染みのコントローラです。

主にアクション・ゲームやRPGで使用することが多い製品ですが，最近では，それらのジャンルのソフトがパソコン・ゲーム市場にぞくぞくと登場してきたことで，需要も高まっています。

アクション性が高いゲームをプレイする場合は，やはりマウスを使ったオペレーションよりも，格段に操作性が向上するので，そのゲーム本来の面白さを引き出すためには，ぜひ1台はそろえておきたいコントローラだといえます。



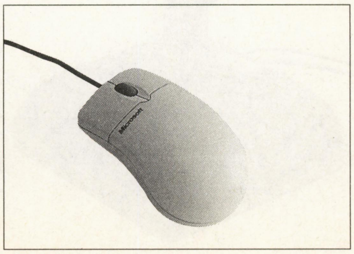
◀大きなシェアを持つMicrosoft社の「SIDEWINDER GAME PAD」。たしかに使い心地は良好



▶パッド選びのポイントは，握ってみたフィーリングとボタンの押しやすさ

マウス

通常Windowsのオペレーションに使うマウスは，多くのゲーム・コントローラの代用になる万能選手です。ホイール付きのマウスでは，ホイールにホットキーを設定して，キーボードの機能を一部割り振るというテクニックもあります。



◀ホイール・マウスも一度使うと手放せなくなる

こんなコントローラもあったの？
主要製品紹介＆試用レポート

CH-Products社



F16 COMBAT STICK

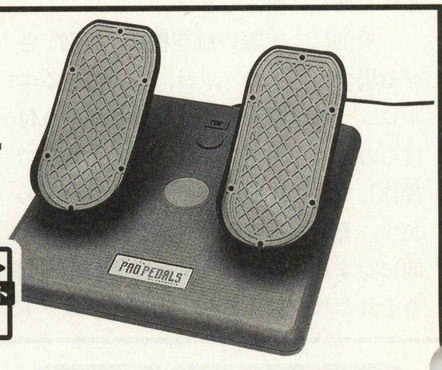
▲CH社のスタンダードなジョイスティックです。F-16C戦闘機の操縦桿をモデルに作られており，操作性も良好です。またCH社の製品は，全般的に故障率が低いことも大きな特徴となっています。実売価格9,500円前後



VIRTUAL PILOT PRO

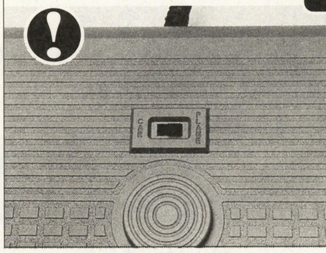
▲“ヨーク”と呼ばれるセスナなどの操縦桿をデザインに採用したコントローラです。主にフライト・シミュレータで使われますが，レースゲームのハンドルとしても使用できるのが特徴です。実売価格11,000円前後

プレゼント



PRO PEDALS

▲フライト・シミュレータ用のラダーとレースゲーム用のペダルが兼用になったコントローラです。使用感は，非常に安定感があり，滑りにくい構造になっているので，大変良好です。実売価格11,000円前後



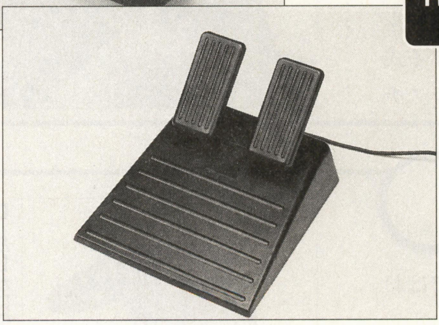
◀ラダーとペダルの切り替えは，このスイッチで行ないます。切り替え忘れにはくれぐれも注意



CH PRO THROTTLE

▲四つのボタンと，四つの4Wayハットを装備したスロットルです。ジョイスティックと組み合わせることで，兵器コントロールとして機能します。スロットルとしては，滑らかなスライド感が特徴です。実売価格14,000円前後





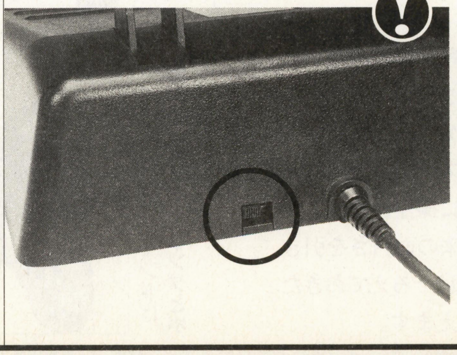
RACING WHEEL SYS

◀レースゲーム用のハンドルとペダルがセットになった製品です。ハンドル部分はプラスチック製ですが，ペダルには安定感があります。またリーズナブルな価格のわりに故障率が低いのも，CH社の製品ならではの特徴です。実売価格13,000円前後



Force FX

◀フォース・フィードバック対応の元祖ともいえるスティックです。当初，Windows95のゲームには非対応でしたが，DirectX対応版のドライバ（※1）をインストールすれば動作可能です。実売価格17,500円前後



◀「RACING WHEEL SYS」はハンドルとペダルのセットで発売されていますが，ハンドル単体での使用も可能です。その際は，本体ウラ側のスイッチで設定を変更しないと，きちんと動作しないことがあるので注意が必要です

（※1）ForceFX用のDirectX対応版ドライバは，このインターネットのアドレスで入手できる。……http://www.chproducts.com/supp-pc.html

THRUST MASTER社



F-16 FLCS

◀米軍の戦闘機F-16の操縦桿を忠実に再現したスティックです。そのあまりに完成度の高い再現性は，いまだに多くのミリタリー・ファンを魅了しつづけています。独特で無骨な操作感は，ゲーム中のドッグファイトを，よりリアルなものに感じさせてくれることでしょう。実売価格20,000円前後



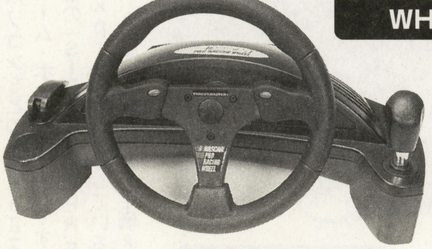
F-16 TQS

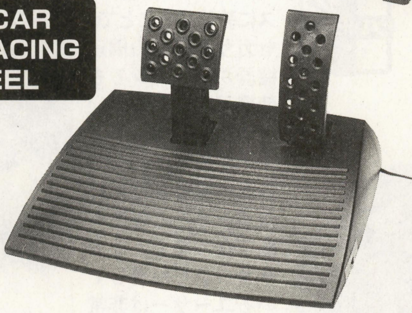
▶同社のスティック「F-16 FLCS」および「F-22 PRO」と組み合わせて使用する兵器コントロール。米軍のF-16戦闘機のスロットルを完全に再現しているのが特徴で，その完成度は，多くのファンが認めるところです。装備しているすべてのボタンを自分で設定することも可能です。実売価格16,000円前後



RCS

▲多くのフライト・シミュレータで活躍する定番ラダー・コントロール・システムです。フレームはすべてメタル製，ペダル部分も強化樹脂で作られているという本格派です。使い心地は，非常に重量感があり，多くのフライト・シミュレータ・ファンが“憧れの品”と位置づけているのもうなずけます。実売価格14,000円前後





NASCAR PRO RACING WHEEL

▲本格的なデザインのハンドル&ペダル・コントローラをセットにした製品です。ラバー・グリップを採用しているため，握った感触は非常にリアルで，ゲームの臨場感を高めてくれます。また，ハンドル，ペダルともに，実際のレースカーのものと同じデザインが採用されているので，レースゲーム・ファンならずとも，その完成度には驚くことでしょう。実売価格21,000円前後



◀ペダルを使用しない場合は，ハンドル部分の背面にあるこのスイッチを切りかえる必要があります



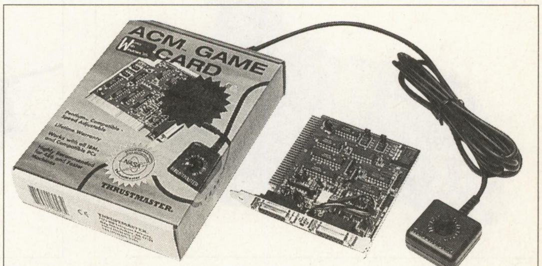
MILLENIUM3D

▲この特異な形状をしたスティックは，NASAのスペース・シャトルのスティックをモデルにして作られた製品です。Y軸の制御に独特なスライド感があり，その操作感は非常に印象的です。実売価格11,000円前後



RAGE3D

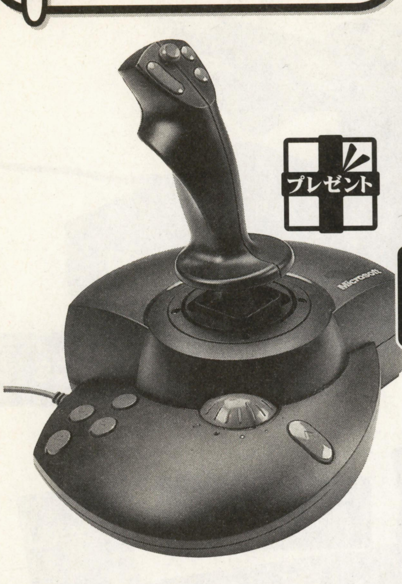
▲デジタル・アナログ両対応の6ボタン・パッドです。ボタンのほかに四つのトリガも装備しており，それらのすべてがカスタマイズ可能です。握った感触は非常に安定感があり，方向キー部分は滑らかに動作します。



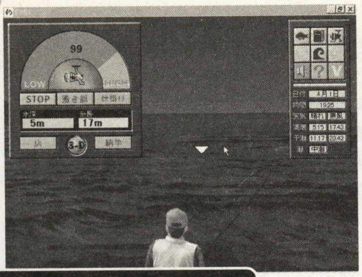
ACM GAME CARD

▲ISAバスに装着して使用するゲーム・ポート・カードです。最近のサウンド・ボードのゲーム・ポートは優秀なので，通常は必要ないかもしれませんが，外部MIDIを使用している人にはオススメです。実売価格4,000円前後

Microsoft社



SIDEWINDER ForceFeedback Pro



◀本製品は、『釣道2』(システムソフト)のような意外なソフトにも対応。リアルな手応えには思わず脱帽

◀現在ゲーム・コントローラの分野でもっとも注目されている技術“フォース・フィードバック”に対応したジョイスティックです。この製品に関しては，本特集の後半ページでも取り上げていますので，くわしくはそちらをご覧になってください。実売価格17,500円前後

SIDEWINDER GAMEPAD



▲現在パソコン用としてもっとも支持されているゲームパッドです。握り心地，レスポンスの速さとともに，高い信頼を得ています。また，“マクロ・ボタン”を使って，複雑な操作が必要なコマンドを登録し，操作自体を簡略化できるのも特徴です。拡張ポートを使用すれば，4台まで増設可能です。実売価格4,300円前後

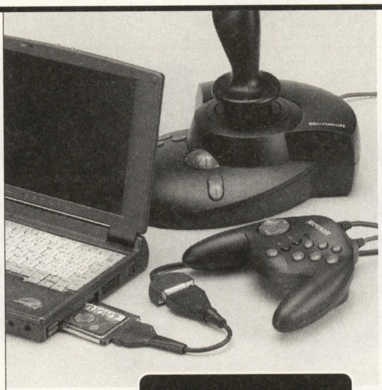
I・O DATA社

IF-SEGA



◀パソコンのISAバスに装着することで，セガサターンの周辺機器がパソコンでも使用可能になるという個性的なカードです。セガサターンの豊富で優秀な周辺機器がほとんど使用可能になるので，セガサターンを所有しているユーザーは非常に重宝するでしょう。実売価格4,000円前後

PC JOY2



◀ノート・パソコンなどのTypeⅡスロットに装着するゲーム・ポート・カードです。Microsoft社の「SIDEWINDER ForceFeedback pro」にも対応しているのが最大の特徴です。6月下旬発売予定。定価8，800円

Logitech社

WINGMAN WARRIOR



▲隠れたファンも多い同社のジョイスティック「WINGMAN」シリーズのハイエンド・モデルです。スティック部分が小ぶりなので，手の小さい人にも握りやすいのが特徴です。本体の左側に突き出た部分には，『DOOM』系のゲームで重宝するパドルが装備されています。実売価格9,000円前後

WINGMAN EXTREME DIGITAL



▲「WINGMAN」シリーズでも人気の高かった「EXTREME」の後継機種です。光学式スティックになったことで，キャリブレーションなどの複雑な設定が不要になったこと，土台の左側に小さなスロットルが装備されたことが主な改良点です。握り心地は先代とほぼ変わりません。実売価格6,000円前後

Saitek社

X36



▲日本では知名度が低いですが，Saitek社のスティックとスロットルのセットです。X36から採用されたプログラマブル機能(ボタン類を自分で自由に設定することができる機能)を使うことで，先代のX35シリーズも同等の性能を発揮できるようになるのはユニークだと言えるでしょう。実売価格20,000円前後

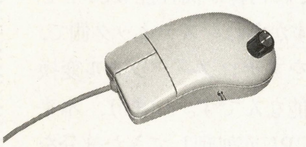
おまけ企画？ こんなモノもあるんです…… ユニーク・アイテムズ

改造マウス

マインドウェア社から発売が予定されている『WIND』というパドル・ピンボール・ゲームで使用するコントローラです。

この装置のユニークな点は，非売品であるということ。かといって『WIND』に付属されているのか，というと，そういうわけでもありません。この写真を見て気づいたと思いますが……写真のマウスの形に見覚えはありませんか？ そう，この改造マウスは，驚いたことに，手持ちのマウスを『WIND』に付属しているマニュアルを元にして自分で改造したものなのです。

『WIND』に関しては，今月号のゲーム・コーナーでも紹介していますので，電子工作（？）が得意な人は，ぜひそちらの記事も見てください。



◀改造したはいいが……普段とっても握りづらくなるのが玉に傷

MASTER PILOT

フライト・シミュレータなどで使用するキーボードの機能を代行してくれる装置です。パイロット気分を満喫したいという人はぜひお試しを。

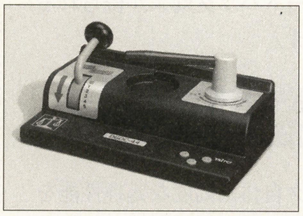


◀機能美にあふれたシャープなデザインは，戦闘機モノにピッタリ

マスコン

マスコンは，いよいよWindows版が発売される『電車でGO！』に使用する専用コントローラです。

『電車でGO！』はアーケードにつづき，PS版も大ヒットした名作ソフトですが，PS版では，その人気のせいかマスコンが品不足となり，手に入れられなかったファンも多いようです。そうした向きには，今回のWindows版でマスコンが発売されるのは，大きなチャンスだと言えるかもしれません。



◀Windows版を心待ちにしていた鉄道ファンも多いハズ。初回限定版はマスコンとセットでお買い得

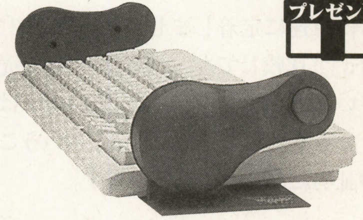


▶PS版のマスコンが手に入らなかったファンはぜひWindows版で

ピンボール・コントローラ

キーボードの両端に装着して使用する装置で，キーボードを揺らすとゲーム画面も連動して“ティルト”するなど，マニア泣かせの本格派です。

プレゼント



ピンボール・コントローラ対応ソフト

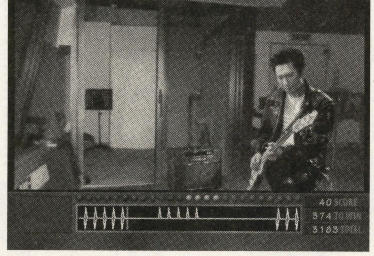
メディアクエストから発売になる『アディクション・ピンボール』(※2) は，運動力学に基づいてボールの動きを再現した超本格派のソフトです。そのリアルさは思わず息を飲む出来映えです。

プレゼント

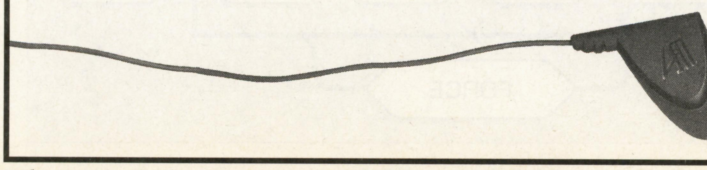


V-Pick

好評だったPS版につづき，パソコンでも発売される『ストールンソング』に付属の専用コントローラです。このV-Pickをリズムにあわせて叩くだけで，本当にギター演奏しているような感覚が体験できるスグレモノです。



◀ゲームでは日本屈指のギタリスト布袋寅泰をフィーチャー

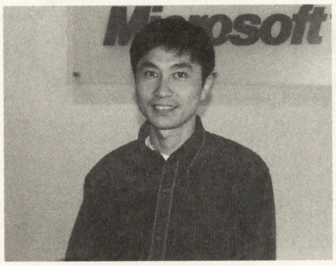


◀このV-Pickさえあれば，テニス・ラケットだろうが鍋だろうがギターに変身する

マイクロソフト　コンシューマ製品部を直撃取材！
SIDEWINDER Force Feedback Proの魅力！

「SIDEWINDER ForceFeedback Pro」(以下FFP)は，ゲーム中の状況に反応して，スティック自体が振動したり，抵抗を感じさせたりする新しい要素を持った製品です。そのリアルな感覚は，発売当初からパソコン・ユーザーを魅了しつづけ，いまでは，もっとも注目されているゲーム・コントローラとなりました。

そこで今回は，Microsoft社へうかがって，FFPの魅力について，直接お話をうかがってきました。取材当日は，コンシューマ製品部·課長の中山謙治さんから，大変興味深い話をお聞きすることができました。(以下敬称略)



◀取材に快く応じてくださった中山さん。非常に理知的な方ながら，ユーモアのセンスも抜群

良いモノは高くても……3D Proの2倍の人気

──今日はお忙しい中，ありがとうございます。

中山：いえいえ，こちらこそ。さて，どのへんからお話ししましょうか？

──では，いきなりでぶしつけなんですが……FFPの売れ行きは大変好調なようですね。

中山：ありがとうございます(笑)。おかげさまで好評をいただきまして，とても好調な売れ行きです。FFPは，当社の「SIDEWINDER 3D Pro」に比べても相当高価な商品なんですが，それでも非常に急速に定着しましたね。実際「3D Pro」と比較しても，2倍近い出足で売れているようです。これは「良いモノは高くても評価していただける」ということの証明だと受け止めています。

秒間500回のコントロールで，リアルなフォース・フィードバック効果を実現

──なるほど。ではズバリお訊きしますが，その魅力はどこにあるんでしょう？

中山：そうですね……やはり，リアルなフォース・フィードバック効果にあるんじゃないでしょうか？ FFPは，2個のモーターを使って，1秒間に500回ものスピードで精密なコントロールをしていますからね。フィードバック効果は非常に滑らかです。それに加えて，スティック自体の性能が格段に進歩しているのもポイントなんですよ。

──具体的にはどういうことですか？

中山：FFPはそれ自体が高性能なCPUを搭載していますからね。スティック側で，必要なデータをアナログ－デジタル変換することが可能なんです。つまり，本来パソコン側のCPUが処理してきた部分をFFPが受け持つことによって，パソコン側にかかる負荷を軽減しているわけですね。これによって，リアルでスムーズなフォースフィードバック効果が得られるというわけです。

MIDIポートを利用した双方向通信がポイント

──スティック自体に高度な処理性能を持たせるというのは，一種コロンブスの卵的なアイデアですよね？

中山：そうですね(笑)。そもそも，パソコンとFFPの間で双方向通信をしているということ自体が，非常に卓越した発想なんですよ。

──言われてみればそうですね(笑)。しかし，なんでそんなことが可能になったんですか？

中山：実はMIDIポートに着目したからなんです。従来のスティックというのは，当たり前のことですが，ゲームポートを介して，スティック側からパソコン側への単一方向の通信しか行なっていませんでした。しかしFFPでは，空いているMIDIポートを使って，パソコン側からスティック側へのデータのやり取りを可能にしたわけです。

──なるほど。MIDIポートを使っているから，双方向通信なんてことが可能になったんですね。

中山：ええ。おかげで，フォース・フィードバックで使う波形データを，各ゲームソフトからFFPのRAMにダウンロードすることも可能になっています。

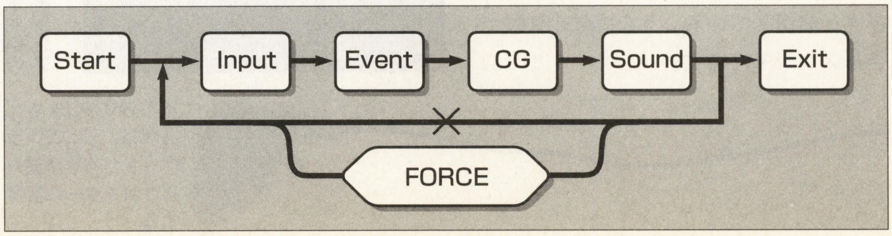
対応ソフトもぞくぞく発売に！

──FFPのリアルな動作の秘密は，そんなところにも隠されていたわけですね。最近は，対応ソフトも急増していますが？

中山：そうですね。こちらで正確に把握しているのは15～20本程度ですが，パッチなどを当てて，あとからFFPに対応させているソフトも多いようですね。まぁFFPの構造上，ソフトにFFPの動作命令を加えるのは簡単ですから……このへんは，ちょっと図を書いて説明しましょうか？

──ぜひお願いします(下図を参照)。

中山：……このように，ゲーム中は，各イベントごとにいろいろな効果がグルグ



ルと繰り返されているわけですが，そのどこか1か所に穴をあけて，そこにFFPを動作させる命令を差し込めば，それだけでFFPは動いてしまうんです。私どもで配布しているSDK(注1)を使えば，いとも簡単に加工できるでしょうね。

次期製品もすごい！

――聞けば聞くほど，FFPの完成度に驚いてしまうんですが，反面，互換性などはどうでしょうか？

中山：たしかに，かなり無理をしていますからねぇ。そもそもゲームポートの規格自体が，1981年にIBMが提唱して以来，一切変化していないのです。日進月歩のパソコン業界にあって，きわめて貴重な存在だといえるかもしれませんが(笑)。FFPはそのゲームポートを使って動いているわけで，たとえるなら，田んぼのあぜ道をスポーツカーで走っているようなものです。ですから，ゲームポートの仕様はできるだけオリジナルと同じものが良いんです。現在のところ，FFPはサウンドブラスターと100%互換性のあるサウンドカードでの動作を保証しています。

――さて最後になってしまいましたが，USB対応版FFPの予定などはありますか？

中山：現在のところ，USB対応製品は新しいゲームパッドを予定しています。3Dモーションセンサーを内蔵し，体の動きに合わせてゲームパッドを傾けるだけで，画面の中を自由に動きまわれるんです。これでゲームの主人公との一体感が増します。その他，今年のE3では，FFPと同等かそれ以上のインパクトを持った製品を発表しようと考えているんですよ。ぜひ期待していてください(笑)。

――気を持たせますねぇ(笑)。いや，しかし今日は貴重なお話をうかがうことができました。ありがとうございました。

(※この取材は，5月末アトランタで開催されたE3開催前に行なわれたものです)

Microsoft Force Feedback Proの特徴



赤外線ビームセンサー

ジョイスティックのハンドル部に赤外線によるビーム・センサーを内蔵し，ユーザーがハンドル部を握ってビームを遮断しない限り，電力が供給されない仕組みになっている。これによって，誤動作を防止と安全性の確保が保証される

センタリング用スプリングの排除

従来のジョイスティックにあったハンドルを中央に戻すためのスプリングを排除した事により，モーターの力を効率よくハンドルに伝えることが可能になっている

光学式トラッキング

ハンドルやスロットルの動きを，すべて光学式トラッキングによって検出しているため，製品の寿命が延長されている

高性能CPU

16bit，25MHzという高速なCPUを搭載することで複雑な計算を可能にし，滑らかなフォース・フィードバック効果を生み出している

高速インターフェース

SoundBlaster及び完全互換のゲーム・ポートに接続し，同時に外部MIDIポートも使用することで，高速化を図っている

※表紙にも使用している「Force Feedback Pro」のスケルトン・モデルは展示用で，発売の予定はありません。

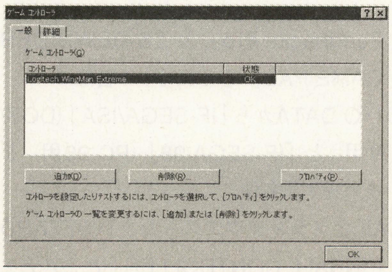
トラブル・シューティング

さて，ここでは，ゲーム・コントローラにつきものの接続時のトラブルに付いて触れていきましょう。

ゲーム・コントローラをパソコンに接続する際よく耳にするのが「きちんと接続したのに使用できない」という問題です。これはなぜ起きるのでしょうか？

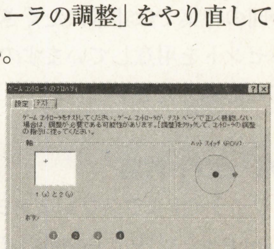
これにはさまざまな要因がからんでいるので一概には言い切れませんが，ひとつ言えることは，ゲーム・コントローラの多くが，海外の製品だということです。海外の製品である以上，ドライバもまた英語版であることが多いので，ドライバのインストール，またはその設定の段階で，なにかしらミスを犯している可能性が高いというわけです。もし，ゲーム・コントローラの接続に関して困っていたら，もう一度，そのあたりを，よくチェックし直してみてください。

ですがそれでもうまく動作しない場合には，今度はゲーム・ポートの状態を確認してみましょう。



▲コントロールパネルのゲームコントローラみて，目的のスティックに「OK」マークが出ていればバッチリ！

Windowsのスタート・メニューからコントロールパネル→マルチメディア→デバイス・タグの順にウィンドウを開いていって，「ジョイスティック・デバイス」の項目に，サウンドボードのジョイスティック・ポートがあればOK。それでもやはり正常に動作しない場合は，「ゲーム・コントローラの調整」をやり直してみてください。



▶ゲーム・コントローラの調整・テストも重要なチェック項目

(注1)SDK……Software Development Kitの略。ソフトウェア開発者向けに提供されている，ツール，ライブラリ，サンプル・データなどの総称。

ディストリビュータから見た ゲーム・コントローラの現状

ゲーム・コントローラといえば，やはり海外製品が圧倒的なシェアを持っています。そこで，DOSの時代からゲーム・コントローラ市場を支えてきた2大メーカーTHRUST MASTER社とCH-Products社の日本総代理店であるAILとトワイライトエクスプレスにうかがって，ゲーム・コントローラに関するお話をいろいろとうかがってきました。

THRUST MASTERとCHという，それぞれ毛色の異なったメーカーの製品を取り扱っている両社。それだけに対照的なコメントをいただけたのは興味深かったのですが，共通して言えることは，両社ともゲームをプレイするユーザーを大事に思っていてくれるということ。

つねにユーザーの立場で，製品を世に送り出している両社のような存在があるからこそ，我々がさまざまな恩恵にあずかれるのだということを，今回の取材で再確認できました。

AIL



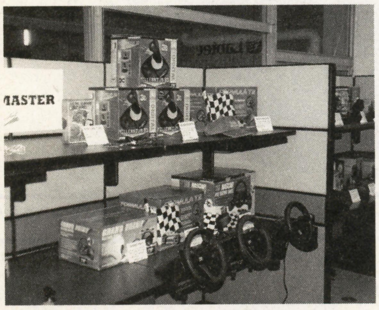
取材当日は，営業部・次長の雪野洋一さんにお話をうかがいました。

まず，一番売れている製品は？　と質問したところ，迷いなく「NASCAR ProRacig Wheelですね」という答えが。

またスティック類では，やはり「F-16FLCS」や「TQS」などの定番商品に人気が集中しているようです。

プレゼント

さらに気になる今後のラインナップをお聞きすると，やはり注目は，フォース・フィードバック対応のハンドル・コントローラ「MORTOR SPOTS GT」だろうということでした。この製品は，昨年の「E3」という大規模なショーで出展されて以来沈黙を守ったままになっているものですが，雪野さんの話によると，どうやら今年の夏以降には，発売されるのではないかとのことです。



▲AILのショールーム。憧れのTHRUST MASTERのスティックがズラリとならぶ様は圧巻の一言

トワイライト エクスプレス

トワイライトエクスプレスでは，丸山正美社長自ら対応していただき，ゲーム・コントローラに限らずフライト・シミュレーションや今後発売されるソフトに関して，かなり広範囲なお話を聞くことができました。

そのお話の中で，CHの製品の魅力は？　と訊くとズバリ「安いのに頑丈！　これに尽きるでしょう」と明快におっしゃっていました。そしてつづけて「本当のところを言えばね……ウチはCHの製品を売ってもほとんど儲けは出ないんですよ。薄利多売とかそういうことではなくてね……ウチとしては，フライト・シミュレータを，ユーザーのみなさんにもっと楽しんでもらえればそれでいいわけでして。そのために，良い道具を手頃な価格で提供しているというわけなんですよ」と豪快に笑っておられました。



▲同社から発売されている『航空管制フライト』などのフライトSLGも，ゲーム・コントローラを使えば臨場感倍増

この言葉と社長の笑顔が，筆者にはいたく印象的でした。

読者プレゼント

今回の特集では非常にたくさんの読者プレゼントを用意していますので，ふるってご応募ください。

●プレゼント内容

①トワイライトエクスプレスから「Virtual Pilot Pro」と「Pro Pedals」のセットを1名様に
②Microsoftから「SIDEWINDER Force Feedback Pro」と「SIDEWINDER GAME PAD」をそれぞれ1名様に
③I・O DATAから「IF-SEGA/ISA」（DOS/V用）と「IF-SEGA/98」（PC-98用）をそれぞれ1名様に
④AILとメディアクエストから「WIZZARD PINBALL CONTROLLER」と「アディクション・ピンボール」をセットで3名様に
⑤AILから「THRUST MASTERポロシャツとTシャツ」を，それぞれ3名様に

●宛先

住所・氏名・年齢・電話番号と希望の商品番号，商品名，この特集の感想を書いて，下記の宛先まで。

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ゲーム・コントローラ・プレゼント」係

パソコン・ゲームのメッカ，アキバを歩いてみつけた
ゲーム・コントローラに強い店舗紹介

T-ZONE

T-ZONEは言わずと知れた秋葉原の有力店です。今回取材させていただいたT-ZONEミナミでは，その広いゲーム・コントローラ売り場の一角を利用して，大々的に「SIDEWINDER Force Feedback Pro」をアピールしていました。

売れ筋の商品はと訊くと，迷いなく同スティックの名前を挙げており，やはり人気は上々のようです。

また，T-ZONEではイベントなどにも力を入れている，ということなので，一度足を運んでみてはいかかでしょうか。



◀ゲーム・コントローラの棚の向かいにはデモ用のマシンがズラリと並ぶ



◀ゲームに関してわからないことがあれば，6階ソフトゾーン担当の山中直道さんまで，どうぞ



▶人気の「SIDEWINDER ForceFeedbackPro」はご覧のとおり山積み状態

T-ZONEミナミ

〒101 千代田区外神田4-3-3
営業時間：10:30～19:00
（日曜／祝日は10:00?19:00）
電話：03-3526-7711
HP：http://www.t-zone.co.jp/

OVERTOP

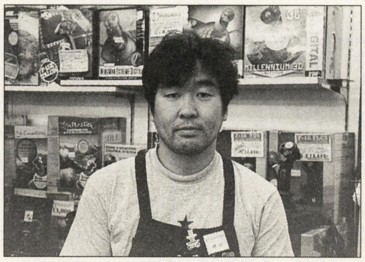
OVER TOPは，パソコンのパーツからゲームソフトまで扱っているショップです。あまり広くない店内ですが，いつも多くの人と熱気で溢れかえっています。

ゲーム・コントローラ売り場は，2Fのゲームソフト・コーナーと同じ場所にあります。

売り場担当の峰尾敏弘さんにお聞きしたところ，やはり一番売れているのは，「SIDEWINDER Force Feedback Pro」だということで，ハンドルでは，「NASCAR Pro Racing Wheel」だとのことです。

それ以外の製品では，ローエンドの物よりも，「F-16 FLCS」のような高価な商品のほうが人気が高いということで，品揃えも，さまざま。なかなかお目にかかれないものまで展示されています。

また同店では，フライト・シミュレータやレースゲームを中心にゲームソフトにも力を入れているので，コントローラとセットで購入する人には，オススメです。



◀売り場担当の峰尾さんは，じつに気さくで親切。安心して相談できる



◀ゲーム・コントローラの棚はかなり充実。品揃えもユーザーのニーズを的確にとらえている

OVERTOP

〒101 千代田区外神田3-11-5
第2日加石油ビル 1F & 2F
営業時間：11:00～20:00
（日曜／祝日は10:00～19:30）
電話 03-3255-3229 FAX 03-3255-3494
HP：http://www.messe-sanoh.co.jp/over/overtopindex.htm

LASER5

LASER5はパソコン用CD-ROMの専門店ですが，ゲーム・コントローラも充実しています。店内は海外から直輸入されたソフトなどで埋め尽くされ，つねにブームを先取りした品揃えが特徴です。また価格面も，かなり良心的といえます。



◀ここでも売れ筋は「SIDEWINDER ForceFeedbackPro」とのこと。店長のオススメは「Millenium 3D」

LASER5

〒101 東京都千代田区外神田2-1-13
細野ビル 1F
営業時間 11:00～20:00
（日祝祭日は10:00?19:00）
電話 5296-0670 FAX 5296-0671
HP：http://www.cdrom.co.jp/

INFORMATION CATCH UP
インフォメーション キャッチ・アップ

今週の注目キャッチアップ

基本ソフト カシオペアの有償アップグレードが6月から開始

カシオ　カシオペアA-50／51／51V

カシオはWindows CE2.0日本語版の登場にともない，すでに発売されている「カシオペア」を有償でWindows CE2.0日本語版へアップグレードするサービスを6月より開始します。

本体に内蔵されているROMを交換することで，基本ソフトをWindows CE2.0日本語版へと移行させます。ROM交換にかかる費用は，送料込みで1台20,000円。製品が返送されるとき，代金引き換えで支払います。

送ってから返送されるまで1週間ほどかかります。また，本体に記録されているデータは消去されてしまうので，必要なデータは事前にパソコンなどへ保存しておきましょう。

今回のアップグレードに対応しているのは，A-50／A-51／A-51Vの3製品です。使い勝手を向上させるために，この機会に基本ソフトの更新をおすすめします。

また，Windows CE2.0日本語版の登場にあわせて，カシオペアの新モデル『A-55V』（価格65,000円）も発売されました。基本ソフトとして，Windows CE2.0日本語版を搭載。コンパクトなボディはそのままに，処理の高速化が図られています。ワンタッチでデスクトップに移動可能なボタンを新たに配置するなど，使い勝手も向上しています。

■問い合わせ先

カシオペア相談センター

☎03-5334-4848

■ホームページ

http://www.casio.co.jp/

★★★

ノート・パソコン 人気のモデルがメモリを増設して新登場！

ソニー　VAIO PCG-505EX／64　オープン価格

ノート・パソコン“VAIO”といえば，薄型軽量かつ，精錬された本体デザインが人気。今回登場した新モデル『PCG-505EX／64』（推定価格298,000円）も，ボディにマグネシウム合金を使用し，本体の軽量化をはかり，1.35kgという重量を実現しています。

本体の厚さは23.9mm。薄型ながら，CPUにMMX対応Pentium-233MHzを採用。新モデルでは，標準搭載メモリが64MBに強化されているので，これまでよりも快適に作業できるようになっています。

また，2.1GBのHDDを内蔵している他，10.4インチSVGA対応TFT液晶ディスプレイを採用しており，ノート・パソコンとしてはかなりのハイ・スペックといえるでしょう。

キーボードは，ノート・パソコンにしては大きめな，約17mmのピッチを保っており，入力しやすくなっています。小さいキーボードが苦手な人にはうれしいですね。

33.6Kbpsモデムを内蔵しているので，屋外での使用でも効果を発揮します。外出先からの情報の送受信も可能，移動の多い人にはうれしい付加機能といえます。

さらに，IrDA規格の赤外線通信ポートを標準装備しているので，赤外線通信に対応したデジタル・スチル・カメラや，パソコンとのデータ交換も行なえます。

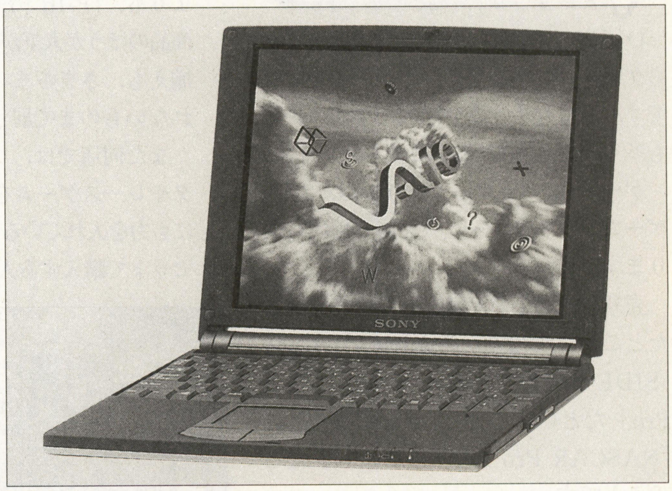
■問い合わせ先

“VAIO”カタログセンター

☎03-5454-0700

■ホームページ

http://www.sony.co.jp/



PCG-505EX／64の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-233MHz
キャッシュ（2次）	32KB（256KB）
メモリ／最大	64MB（EDO）／64MB
ビデオ（メモリ）	NeoMagic MagicGraph128ZV+（約1.1MB）
HDD	2.1GB
CD-ROMドライブ	オプション
FDD	外付3.5インチ×1（3モード）
ディスプレイ	TFT液晶10.1インチ
サウンド	SoundBlasterPro互換
FAXモデム	データ部：33.6Kbps／FAX不：14.4Kbps
バッテリ駆動時間	約1.5～3時間（付属バッテリ使用時）
備考	赤外線通信ポート(IrDA Ver.1.1)×1 オーディオ用入力端子×1 専用ステレオスピーカ用端子×2

デスクトップ・パソコン

最新鋭のマルチメディア・パソコン！

NEC CEREB NX　価格588,000円から



NECから本格的マルチメディア・パソコン「CEREB」の新モデル『CE33D／SZ』（モデルCD2：価格588,000円，モデルDD2：価格598,000円）が発売されました。

今回の新モデルで特筆すべき点は，大幅に増強された外部インターフェース群といえるでしょう。

まず，最大転送速度400Mbpsを誇る次世代インターフェース“IEEE 1394”を装備。前面に1ポート，背面に2ポート備えており，デジタル・ビデオの映像取り込みなど，大容量のデータ転送に活躍してくれます。

手軽に周辺装置が接続できるUSB（ユニバーサル・シリアル・バス）も，前面と背面に1ポートずつ配置されています。対応プリンタやジョイスティックなら，パソコンの電源をONにしたまま接続が可能です。

前面にはさらに，PCカード・スロットも装備。デジタル・スチルカメラで撮影した画像を，PCカードを使ってパソコンに転送することができます。

また，標準で16.8GBという大容量のHDDを内蔵してるので，大容量の動画ファイルも，余裕で保存可能です。

入力機器では，トラックボールを内蔵したワイヤレス・キーボードやリモコン（メディアコントローラ）が付属しています。本体を大画面TVに接続した場合，離れて操作できるようになっています。

※モデルCD2，CD3の価格差は添付ソフトのちがいによるものです。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター　℡0120-60-9821

■ホームページ

http://www.nec.co.jp/98/

CE33D／SZの主な仕様

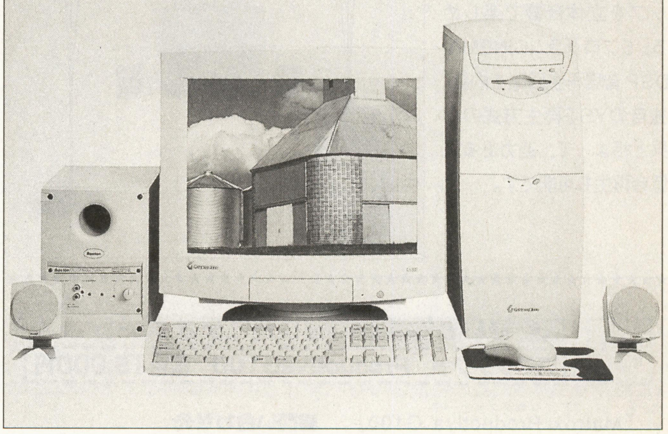
CPU	PentiumⅡ-333MHz
メモリ／最大	64MB（SDRAM）／384MB
ビデオ(メモリ)	ATI 3D Rage Pro（4MB）
HDD	16.8GB
FDD	3.5インチ×1(3モード)
光ディスク・ドライブ	2倍速DVD-ROMドライブ（CD-ROM時20倍速相当）
サウンド	PCM音源（ステレオ，16ビット，48KHz） MIDI音源（ハードウエア・シンセサイザ：XG／GMフォーマット対応）
モデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
PCカードスロット	TYPEⅡ×1
ディスプレイ	別売
備考	DVD-VIDEO再生機能，TVチューナ機能搭載 ワイヤレス・キーボード，メディアコントローラ付属 DV端子を利用したDVカメラからの映像取り込みが可能

★★

タワー・パソコン

最新PentiumⅡ-350MHzを搭載したハイエンド・パソコン

日本ゲートウェイ2000　G6-350　価格365,800円



『G6-350』は，グラフィック機能をはじめ，マルチメディア関連の性能を大幅に強化した，タワー型パソコンです。ゲームをはじめ，ビデオ編集やコンピュータ・ミュージックを楽しむのに適したモデルとなっています。

光ディスク・ドライブとして，2倍速DVD-ROMドライブを標準で内蔵。さらに，DVD-Videoの再生に対応した，AGP接続の3Dビデオボードも搭載しています。このビデオボード1枚で，DVD-Videoだけでなく，迫力ある3Dゲームも楽しめるわけです。ゲームやDVDを楽しむために，周辺機器を買い足す必要がありません。

内蔵HDDは，10GBという大容量。いくらアプリケーション・ソフトを導入しても，当分容量には困らないでしょう。

また，高品質なサウンド再生を実現するため，サラウンド・スピーカが付属しています。サブ・ウーハも付いているので低音再生もバッチリ。初期装備で，最高の音質が楽しめます。

56Kbps対応のFAXモデムを内蔵しているので，インターネットも快適に楽しむことができます。

動画をはじめ，大容量データを扱う機能を強化し，さらに低価格に抑えたこのモデルは，これからビデオ編集に挑戦しようと思う人にとっては，最適のモデルといえるでしょう。

■問い合わせ先

日本ゲートウェイ2000株式会社

℡0120-542001

■ホームページ

http://www.gw2k.co.jp/

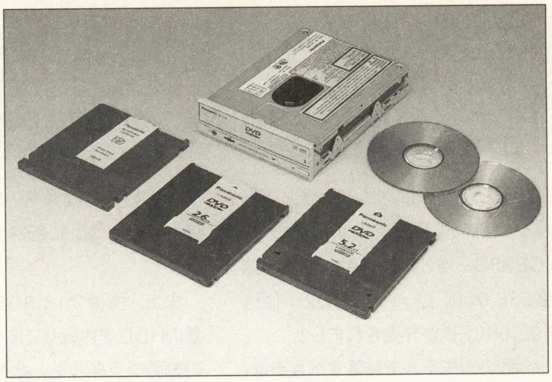
G6-350の主な仕様

CPU	PentiumⅡ-350MHz
メモリ／最大	64MB（SDRAM）／384MB
ビデオ(メモリ)	STB Mpact2 AGP（4MB）
HDD	10.0GB
FDD	3.5インチ×1（2モード対応：1.44／720KB）
光ディスク・ドライブ	2倍速DVD-ROMドライブ（CD-ROMにも対応）
サウンド	Ensoniq Wavetableサウンド
ディスプレイ	19インチ
FAXモデム	データ部：56Kbps（X2）／FAX部：14.4Kbps
備考	サラウンド・スピーカ，サブ・ウーハ付属 DVD-Video再生可能 HDD，メモリ，など購入時に変更，増設可能

DVD-RAMドライブ

両面で容量5.2GBを誇るDVD-RAMが使える！

松下電器産業　LF-D101J　価格90,000円



『LF-D101J』は，片面2.6GB，両面で5.2GBの大容量を誇るDVD-RAMに対応した，内蔵型SCSI接続タイプのDVD-RAMドライブです。

DVD-RAMは，安価な大容量記録メディアとして，多くの注目を集めています。松下電器産業からも，片面DVD-RAMディスク『LM-DB26J』（価格2,500円）と，両面DVD-RAMディスク『LM-DA52J』（価格：4,000円）が発売されています。価格からみると，1MBあたり0.77円以下と，非常にコストパフォーマンスに優れています。両面5.2GBという大容量は，ハードディスクのバックアップや動画ファイルの保存などに最適といえるでしょう。

LF-D101Jは，ドライブ部分に新開発のフロント・ローディング方式を採用。DVD-RAM，DVD-ROMをはじめ，各種CDはもちろんPDにも対応しています。ドライブは垂直置きにも対応しているので，デスクトップ・パソコンを縦置きにしても大丈夫。設置場所に困ることはないでしょう。

DVD-ROMの2倍速再生に対応している他，CD-ROMでは最大で20倍速再生を実現。大容量データの転送も快適に行なえます。

■問い合わせ先

P3カスタマーサポートセンター

☎03-3834-2921

■ホームページ

http://www.panasonic.co.jp/pd/

★★★

スピーカ・システム

低予算で映画館なみの音響効果が得られる

ヤマハ　CinemaStation AV-S7　価格65,000円

『CinemaStation AV-S7』は，前方設置用と後方用に2個ずつ，さらにセンター・スピーカ，アンプ内蔵サブ・ウーハと計六つのスピーカから構成。これらのスピーカを配置すれば，家庭で映画館のような迫力ある音響効果が楽しめます。

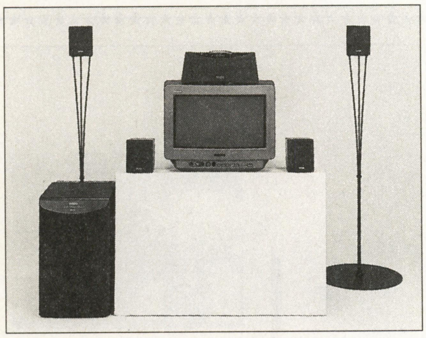
また，映画やビデオクリップを立体音響で楽しめる，5プログラムCINEMA-DSP音場再生回路を内蔵。独自のYST再生方式の効果と相まって，迫力ある重低音再生も可能です。

■問い合わせ先

ヤマハ　AV機器事業部お客様相談センター　☎03-5488-5500

■ホームページ

http://www.yamaha.co.jp/



液晶ディスプレイ

高性能液晶ディスプレイが低予算で手に入る！

アートワーク　NLM151A　価格169,800円

高性能ながら低価格を実現した液晶ディスプレイが，アートワークより発売されます。15.1インチTFT液晶ディスプレイ『NLM151A』で169,800円という，非常に手頃な価格を実現しています。

NLM151Aでは，最高で解像度1,024×768ドットまで対応。USBやステレオ・スピーカを標準で搭載しているので，省スペース化も図れます。

この15.1インチモデルの他，12.1インチから18.1インチまで多彩なモデルが用意されているので，予算や設置場所を検討して最適のモデルを選びましょう。

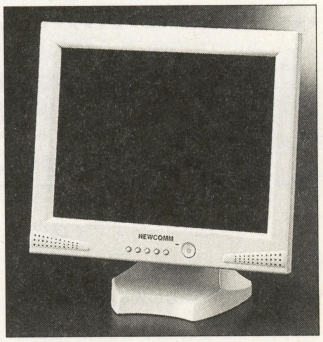
■問い合わせ先

アートワーク ニューコム事業部

☎0745-64-2777

■ホームページ

http://www.artwork.co.jp/



★★★

ビデオボード

低価格＆高性能を実現したビデオボード

コマツソフト　ProductivaG100　価格19,800円

『Matrox Productiva（プロダクティーバ） G100』は，8MBのビデオメモリと，最新3Dビデオチップ“MGA-G100”を搭載したビデオボード。

2D表示では，最高で解像度1920×1200ドット（16bitカラー）に対応。3D表示も軽快に描画してくれる他，動画ファイルの再生もサポート。さらに8MBのビデオメモリを搭載しています。

また，AGPにも対応している他，DVD-Videoの再生をサポートするオプションも用意されているなど，拡張性にも優れた製品となっています。

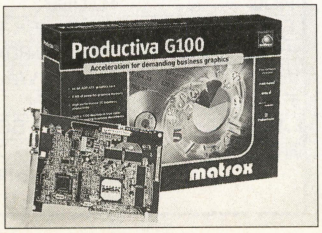
■問い合わせ先

コマツソフト コンピュータグラフィック事業室CG課

☎03-3225-4301

■ホームページ

http://www.komatsusoft.co.jp



ターミナル・アダプタ

LED搭載で動作状況がチェックできるPCカード型ターミナル・アダプタ

アイワ　TM-J1281M　価格32,800円

PCカードタイプのISDNターミナル・アダプタ『TM-J1281M』を使えば，パソコンでのG3FAX送受信が可能になります。また，LEDインジケータを搭載しているので，一目で使用状況が確認可能。

マルチリンクPPPや非同期38.4Kbpsもサポートしているので，パソコン通信やFAXの受信など，さまざまな用途に対応してくれます。

さらに，通信を行なわないときには消費電力を約4分の1に節約するパワーセーブ・モードも装備。ノート・パソコンでのバッテリの消費軽減をはかっています。

■問い合わせ先

アイワ お客様ご相談センター

☎03-3371-7981

■ホームページ

http://www.aiwa.co.jp/



レタッチ・ソフト

定番レタッチ・ソフトの新バージョン

アドビシステムズ Photoshop5.0日本語版 価格155,000円

アドビシステムズから，フォト・レタッチ・ソフト「Photoshop（フォトショップ）」の最新バージョン『Adobe Photoshop5.0日本語版』が発売されました。主につぎの機能が追加されています。

●1回のクリックで複数の処理を取り消し状態を復元できる「ヒストリーパレット」機能

●文字編集が容易になる「文字レイヤー」

●複雑なオブジェクトのアウトラインを簡単にトレースできる「マグネット選択ツール」

この最新バージョンによって，画像加工の表現力がさらに拡がりました。

■製品に関する主な問い合わせ先

システムソフト

☎092-752-5264

メディアヴィジョン

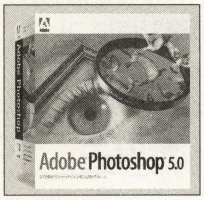
☎03-3222-6841

大塚商会

☎03-5280-5615

■アドビシステムズのホームページ

http://www.adobe.co.jp/



★★

絵本作成ソフト

自分だけのオリジナル絵本を作ろう

TDK はり絵わーるど2 価格9,800円

『はり絵わーるど2』には，200以上の登場キャラクター，小道具，背景があらかじめ登録されており，それらをドラッグ＆ドロップすることで，誰でも簡単に音の出る絵本を作成することができます。

ペイント・ソフトなどで作成した画像をBMP形式で保存すれば，それらのファイルを使って絵本を作ることもできます。

物語の舞台として「西洋の昔話」「日本の昔話」「現代の世界」「未来の世界」の，4種類のパッケージが用意されています。

■問い合わせ先

TDK CAI営業部

☎03-5201-7156（東京）

☎06-245-7325（大阪）

■ホームページ

http://www.tdk.co.jp/



★★

はがき作成ソフト

暑中見舞いにピッタリのイラストがいっぱい

アスキーサムシング グッド筆王Ver.2.0増量 パックキャンペーン価格 7,800円

アスキーサムシンググッドから発売されている「筆王Ver.2.0プリ王付きパッケージ」に，夏向けのイラストなどが追加された『筆王Ver.2.0 増量パックキャンペーン』が発売されました。

暑中見舞いなどに活用できるイラストや文面デザイン・パターンなど，500以上の素材を収録した「増量CD-ROM」が付属しています。さらに，これまで同様「プリ王」も付属しているので，今まで以上にお買い得な製品となっています。

■問い合わせ先

アスキーサムシンググッド アプリケーション事業部

☎03-5436-7850（東京）

☎06-397-8200（大阪）

■ホームページ

http://www.asg.co.jp/



レタッチ・ソフト

手軽に画像加工が楽しめる

マイクロソフト Picture It! V2.0 オープン価格

マイクロソフトの『Micorsoft Picture It! for Windows Version 2.0』（推定価格7,800円）は，手軽に画像加工が楽しめるレタッチ・ソフトです。

以前のバージョンにくらべ，ユーザー・インターフェースが大幅に改善され，むずかしい加工も迷うことなく行なえるようになりました。フラッシュ時に発生する赤目の除去や，モザイク処理なども簡単に行なえます。

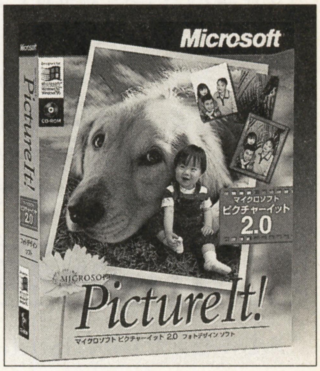
■問い合わせ先

マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター

☎03-5454-2300

■ホームページ

http://www.microsoft.com/japan/



★★

CD-ROM付きパンフレット

世界初のデジタル・パンフレット登場

コシダテック デジパン 価格2,000円

5月23日，全国東映系劇場で封切られた映画『プライド　運命の瞬間』で，CD-ROMを使用した世界初のデジタル・パンフレット『デジパン』が発売されました。

映画製作現場を仮想体験できる映像や撮影風景，また出演者へのインタビューが収録されており，映画鑑賞の前でも後でも楽しめる内容になっています。

これからの映画パンフレットには，CD-ROMが付属するようになるかもしれませんね。

■問い合わせ先

コシダテック ☎03-3432-5963

■ホームページ

http://www.koshida.co.jp/digipan.html



イベント

写真素材を用いたグラフィック・コンテストが開催

エプソン '98 エプソンカラーイメージング大賞

デジタル出力した写真やグラフィック作品を対象としたコンテスト『'98 エプソンカラーイメージング大賞』が開催されました。

今回は，写真を素材として表現を追求した「写真部門」と，写真画像を素材とし，イラストや3DCGなどと組み合わせた「グラフィック部門」の二つの部門で，作品のクオリティを競いあいます。

募集期間は，1998年5月1日から9月4日までの約4か月間。審査を経て，10月末に写真・グラフィック両部門の大賞（1点／賞金200万円）をはじめ，多くの受賞作品が発表される予定です。興味のある人は，ホームページで詳しい要項をチェックし，作品作りにチャレンジしましょう。

■問い合わせ先

「'98 エプソンカラーイメージング大賞」事務局

☎03-3405-8498

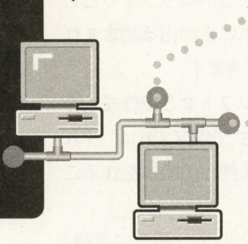
■ホームページ

http://www.i-love-epson.co.jp/contest/

すべてのネットワーク・ゲーム初心者におくる

短期集中連載 第2回

ネットワーク・ゲーム入門書 実践篇



短期集中連載でお届けしている「ネットワーク・ゲーム入門書」の第2回です。今回は，さまざまな方から質問をいただいた「ISDN」と「テレホーダイ」に関する疑問点について，Q&A方式でお届けします。

（文／林　秀人）

魔術師アールの ネットワーク・ゲーム入門書　巻の三　インターネット導入篇（2）

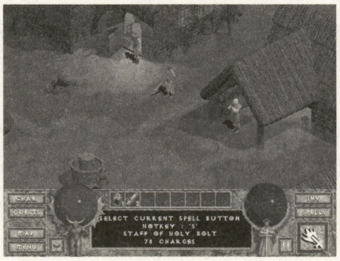
いやぁ時が経つのは早いものじゃなぁ。わしが『東風荘』と『STARCRAFT』に明け暮れておる間に，もう一月も経過してしまったとは……どうりで，編集部から原稿を催促されるわけじゃわい！

ということで，みなは元気であったかの？　わしはかくのごとく，ネットワーク・ゲームにいそしむ毎日じゃ。

さて，いやはや，挨拶が遅れたが，まぁわしとそなたたちの仲じゃからな，今さらあらたまった挨拶など無用かもしれんが……一応，今回から読み始めた読者がおるやもしれんので，挨拶だけはしておこうかの。

わしの名はアール。ベーマガ編集部の昼行灯こと魔術師のアールじゃ。ま，はじめての読者は「魔術師」と聞いただけで，なんのことやらわからぬかもしれぬが，そういった場合には，バックナンバーを引っ張り出してもらって，'98年5月号から読み始めてもらえると，非常に助かるの。さて。型どおりの挨拶も済んだことであるし，さっそく今回の内容について触れてゆこう。

先月は，インターネット導入篇ということで，プロバイダの選びかたや，モデム・TAの選びかたをアドバイスしてきたわけじゃが，今回はその中でも，もっとも質問の多かった「ISDN」と「テレホーダイ」に関する疑問点を，わしの体験も踏まえつつ解き明かしてゆくこととする。



◀あの『DIABLO』にも待望のMac版が発売され、ネットワーク・ゲームは絶好調

Q ISDNを導入したいのだけど，具体的な申し込み方法がわかりません……

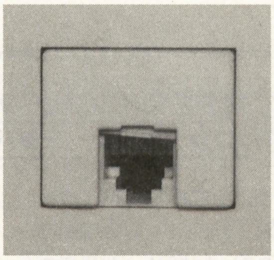
ふむふむ。たしかにISDNは，TVのCMなどでガンガン宣伝しておるわりに，実際導入するとなると，やるべきことがたくさんあって，どこから手をつけてよいのやらわからんもんじゃからの。

が，案ずることはないぞ。実を云ってしまえば，NTT(116番)に電話をかけさえすれば，あとは担当のおねえちゃんなり，おにいさんなりが，すべての申し込み手続きを完了してくれるんじゃ。

その際の手続き方法には2種類あって，電話口で担当者の質問に答えるだけで手続きを完了してしまう方法と，後日，申し込み書類を郵送してもらう方法とがある。じゃが，前者の場合も，わからないことは担当者が丁寧に教えてくれるし，後者の場合も，非常にわかりやすい記入例が添付されているので，まぁこの段階で困ることはないじゃろうな。

あえて申し込みの前に済ませておきたいことと云ったら，モジュラー・ジャックの確認じゃろうか。ん？　ナニ？　モジュラー・ジャックなんて言葉は聞いたことがない？　ふうむ。そういう場合は，右の写真をよーく見て，それと同じような穴っぽこが，自宅の壁のどこかに空いてないか調べるんじゃ。とりあえず，いま使用している電話機から伸びている電話線をたどっていって，そこに写真と同じようなジャックがあればOKじゃ。

じゃがもし，壁に設置された小さな白い箱のようなものから直接ケーブルが延びておる場合は，設置工事の段階でちと厄介なことになるかもしれん。この場合は，手続きの際に申し出て，NTTの人に工事を依頼せねばならんじゃろうな。



◀モジュラー・ジャックの拡大写真。電話線の差込口がこれであれば、問題ナシ

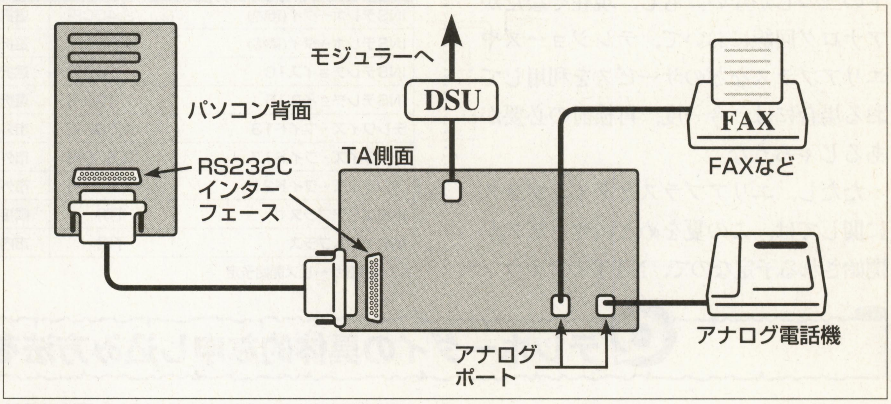


▲NTTの窓口に行くと，こんなにたくさんのパンフレットがもらえるので，ぜひ参考に

ISDNを導入すると，今使用している電話機はそのまま使えますか？

これは，もちろんYesじゃ。TAのアナログ·ポートに接続することで，普通の電話機も従来どおり使用することができるぞ。またTAの種類によっても違うのじゃが，そのTAが装備しているアナログ·ポートの数だけ，電話機を同時に接続することが可能じゃ。右の図を見てもらえればわかりやすいかと思うが，電話機とFAX，そして肝心のパソコンを同時に接続することも可能じゃ。まあ，あくまでも1本のISDN回線というのは，時に2回線までしか利用できないわけじゃから，これら3台をいっぺんに使用することはできないんのじゃが，少なくとも，ゲームをしながらFAXを受けたり，電話を使ったりすることは可能じゃ。つまり，もしそなたが家族と同居しておる場合でも，ISDNを導入すれば，どんな時間帯でも家族に気兼ねすることなくネットワーク·ゲームをプレイできるわけじゃな。

問題点があるとすれば，やはり海外製のTAを使用した場合じゃ。先月も述べたとおり，海外製のTAを使用する場合は，日本製の電話機との間で相性問題が発生する可能性があるため，できれば，事前にテストすることをオススメしよう。



自宅の回線をISDN化したいのですが家族に反対されて困っています

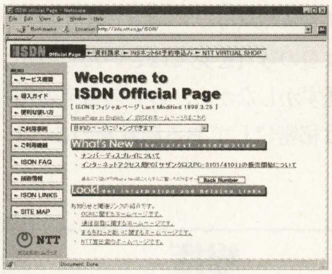
ふうむ。これもよく聞く話じゃのう。じゃが，このような問題は，家族がISDNに関しての知識が乏しいから起こるわけで，そなたが根気よく説得すれば，きっとわかってもらえるじゃろう。なんなら，今月号のベーマガを家族の前に持っていって，このアールっていう人が「何の心配もいらないぞ！」と云ってるから，と説明してみてもかまわんぞ。じゃがその場合，「こんな魔術師なんて胡散臭い人を信じられますか！」と反論されても，わしはどうすることもできんがな……。

INSという言葉をよく聞きますが，これはISDNとは違うんですか？

これもよくある質問じゃな。

ISDNというのは「Integrated Services Digital Network」の略で，デジタル通信の世界標準規格であり，万国共通の名称じゃ。これに対して，INSというのは，NTTが提供しているISDNサービスの呼称なんじゃ。正式には，「INSネット64」というんじゃが，まぁ実際のところ，日本で行なわれておるISDNサービスは，INSネット64だけじゃから，このふたつは，ほぼ同じ意味として捕らえてもかまわんじゃろうな。

昨今のインターネット·ブームなどで，俄然注目を集めているINSネット64じゃが，案外歴史は古く，実は1988年からサービスが開始されておるんじゃ。



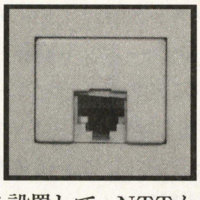
◀NTTのホームページはINSネット64に関する情報が満載！

ISDNを申し込むと，NTTの人が家に来て工事をする必要があると聞いたんですが……

これはそなたの心構え次第じゃろうか。

それというのも，通常，自宅にモジュラー·ジャック(右の写真)がすでに設置されておる場合には，基本的に自宅での工事の必要はないのじゃが，TAやDSUの接続の問題が残っておるからのう。

この件に関しては，申し込み手続きの際に担当者から訊かれるはずじゃが，ここで，TAなどの接続を自分で行なう「お客様工事」を選択すれば，NTTから人は来ないし，当然，工事費用もかからない。工事当日は，NTT側の回線切り替えが行なわれるだけなので，TAとDSU，それ



に電話機を設置して，NTTから電話がかかってくるのを待っておれば，自動的に完了してしまう，というわけじゃ。

ということで，さきにも述べたとおり，すべてはそなたの心構え次第ということになってくるのじゃ。もし，TAやDSUの設置ができない場合には，NTTの人が自宅まで来て，TAなどを接続していってくれるわけじゃ。が，ここでひとつ提案させてほしいんじゃが……もしそなたが，機器の接続に自信がない場合でも，ぜひ挑戦してみてはどうじゃろうか？ 工事費用も数千円とはいえ馬鹿にならぬしな。

実際，機器の接続はTAの取り扱い説明書などを見れば驚くほどカンタンだし，もし工事当日にうまくつながらない場合でも，電話の向こうの担当者が，逐一丁寧なアドバイスをしてくれるから，安心しておって大丈夫じゃ。その際，携帯電話などを用意しておくと，指示が受けやすいので，さらに便利じゃぞ。

ISDNでアナログと同じような割引サービスが受けられますか？

これは残念ながら，多くの項目においてNOじゃ。くわしくは，**第1表**を見てもらえればわかると思うが，現在ISDNで提供されている割引サービスは，テレホーダイ，テレチョイス，テレワイズ・ワイドの三つしかない。もし，現在そなたがアナログ回線において，テレジョーズやエリアプラスなどのサービスを利用しておる場合には，今一度，再検討の必要があるじゃろうな。

ただし，エリアプラスとタイムプラスに関しては，この夏をめどにサービスが開始される予定なので，NTTのアナウンスに注目しておこう。ことにエリアプラスは，隣接地域への通話料がグンと安くなるばかりか，テレホーダイとの併用も可能なため，プロバイダ選びの幅も格段に上昇するでな。かくいうわしも，サービスの開始を心待ちにしておるんじゃ。

《第1表》ISDNのサービス一覧

サービス名	料金（定額/月）	サービス内容
INSテレホーダイ(市内)	2,400円	選択した二つの市内の電話番号への通話料金が定額になる
INSテレホーダイ(隣接)	4,800円	選択した二つの隣接地域の電話番号への通話料金が定額になる
INSテレチョイス10	200円	選択した市外局番への市外通話が10%割引になる
INSテレチョイス15	400円	選択した市外局番への市外通話が15%割引になる
テレワイズ・ワイド13	1,000円	市外通話料金の合計が13%割引になる
テレワイズ・ワイド17	3,500円	市外通話料金の合計が17%割引になる
テレワイズ・ワイド21	12,000円	市外通話料金の合計が21%割引になる
INSエリアプラス	不明	隣接・20Km圏内の通話料金が市内通話料金と同額になる ※1
INSタイムプラス	不明	市内通話が5分/¥10になる(深夜・早朝時間帯は7分/¥10) ※1

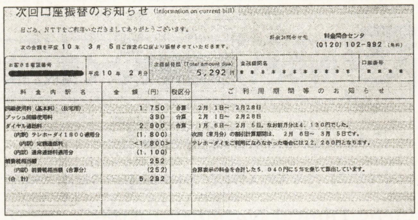
※1 今夏サービス開始予定

テレホーダイの具体的な申し込み方法を教えてください

うむ，では伝授しようぞ。と，いっても，申し込み手続きはきわめて簡単で，NTT116番に電話して，申し込み用紙を送ってもらうだけじゃ。

「なんだ……」という声が聞こえてきそうじゃが，そう，あわてるでないわい。テレホーダイにはひとつ注意すべきポイントがあって，申し込みのタイミングがとても重要なんじゃ。

まずは右の写真を見てほしいんじゃが，これは恥ずかしながら，わしの自宅の(編集部には秘密にしておる隠れ家のことじゃが) 料金明細じゃ。一度はそなたも見たことがあるじゃろうが，注目してほしいのは，料金計算期間の項目じゃ。



次回口座振替のお知らせ (information on current bill)

日ごろ、NTTをご利用いただきましてありがとうございます。

次の金額を平成10年 3月 5日ご指定の口座より振替させていただきます。

料金お問合せ先 料金問合センタ (0120) 102-992 (無料)

お客さま番号		次回振替額 (Total amount due)	金融機関名	口座番号
[redacted]	平成10年 2月分	5,292円	＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	＊＊＊＊

料金内訳名	金額（円）	税区分	ご利用期間等のお知らせ
回線使用料（基本料）（住宅用）	1,750	合算	2月 1日～ 2月28日
プッシュ回線使用料	390	合算	2月 1日～ 2月28日
ダイヤル通話料	2,900	合算	1月 6日～ 2月 5日。なお前月分は4，130円でした。
(内訳) テレホーダイ1800適用分	(1,800)		次回（来月分）の割引計算期間は、 2月 6日～ 3月 5日です。
(内訳) 定額通話料	<1,800>		テレホーダイをご利用にならなかった場合には22，260円となります。
(内訳) 通常通話料適用分	(1,100)		
消費税相当額	252		
(内訳) 消費税相当額（合算分）	(252)		合算表示の料金を合計した5，040円に5％を乗じて算出しています。
(合 計)	5,292		

じつはテレホーダイは，申し込んだその日からサービスがスタートされるというわけではなくて，料金計算期間の開始日からしか，更新できないんじゃ。わしの場合は，毎月6日というわけじゃな。

つまり，あらかじめこの日にちを確認してから余裕をもって申し込まないと，最悪の場合，サービスの開始まで一月近くも待たされてしまうことになるんじゃ。流行しているゲームを思う存分プレイしようと思ってテレホーダイに入ったのに，一月も待たされるなんて馬鹿らしいじゃろう？ そういうことで，テレホーダイに加入するときは，かならずこの点に注目するのじゃぞ。

総括

いやはや，今月もかけ足の解説になってしまったが，少しはお役に立てたじゃろうか？

誌面に限りのあることで，代表的な質問にしか答えることができなかったが，もし他にも質問があれば，遠慮なく編集部までハガキなり封書なりで送ってほしい。またその際に，インターネットのメール・アドレスを持っておる者は，その旨を併記しておいてくれると助かるのう。さすれば，メールも使って個別に対応することもできるであろうし，また要望の多い質問に関しては，こうした機会を設けて，解答していくことも可能であろうしな。

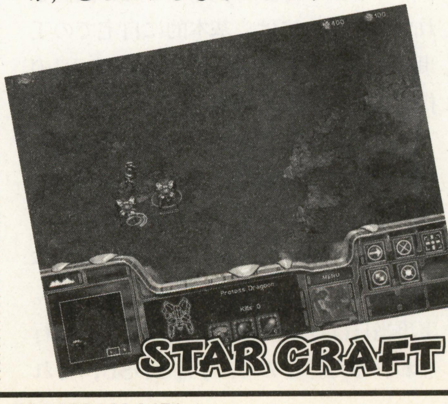
では，また来月号でまみえようぞ。

ちょっと息抜き ネットワーク対戦可能なソフトもぞくぞく登場！

ネットワーク対応のゲームが矢継ぎ早に発売されておるので，注目のソフトをかいつまんで紹介しておこうかの。

まず，システムソフトの『アクセスガールズのインターネット麻雀』。これは，専用サーバにアクセスしたユーザー同士が対戦できるだけでなく，TVで活躍するタレントなどがコンピュータ雀士として登場するのが特徴のゲームじゃ。現在，ホームページから体験版がダウンロードできるので興味のある者は，下記のURLをチェックするとよいじゃろう。

そのほかに注目されるのは，なんといっても，あの『DIABLO』で有名なBLIZZARDから発売になった『STARCRAFT』じゃな。これは絶大な人気を誇っていたリアルタイムSLG『WARCRAFT』シリーズの後継作とも呼べる作品で，発売前から，大きな注目を集めていたんじゃ。ようやく発売されたことから，ハマっている者も多いかもしれんが，むろんわしもそのひとりじゃ！



『アクセスガールズのインターネット麻雀』のホームページは…http://203.139.121.145/

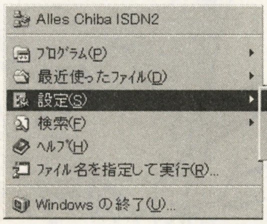
【特別講座】 魔術師アールのダイヤルアップ設定入門

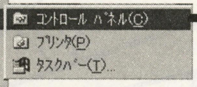
さて，今回は特別講座として，ダイヤルアップ・ネットワークの設定講座を付け加えておこう。

ダイヤルアップ・ネットワークの設定は，インターネット初心者の最初の関門とも云うべき障害じゃが，プロバイダによっては，簡潔な設定方法を記したマニュアルしか添付してくれないこともあるからのう。まぁ大手の有力プロバイダであれば，それはもうじつに立派で読みやすいマニュアルをつけてくれるんじゃが，皆が皆，そうそう大手のプロバイダと契約しておるわけでもないからのう。

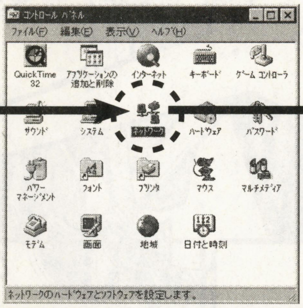
ということで，もし「ダイヤルアップの設定がわからない」とか「料金の安いプロバイダと契約しようと思っているんだけど……」というような者がおれば，ぜひとも本講座を活用してほしい。

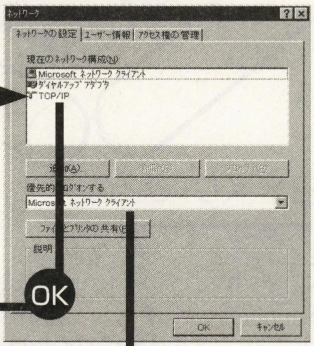
プロトコルの確認





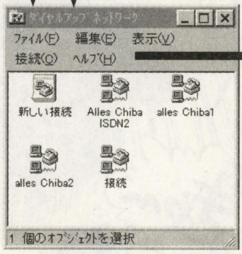
◀まずスタート・メニューからコントロール・パネルを開く



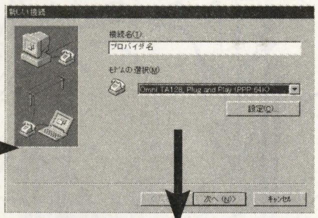


◀ネットワーク・アイコンをダブル・クリックしてTCP/IPプロトコルがインストールされているかチェック。なければ追加の必要あり

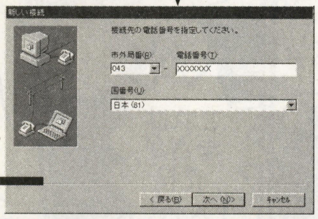
ダイヤルアップの設定



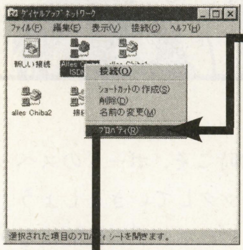
◀マイコンピュータ→ダイヤルアップネットワーク→「新しい接続」の順にダブル・クリック



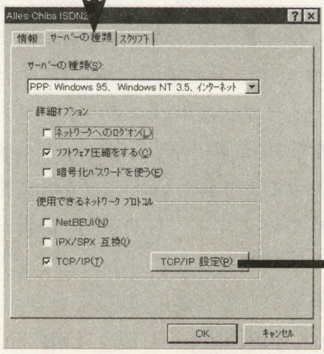
◀接続名にプロバイダの名前を入力したら「次へ」ボタンをクリック



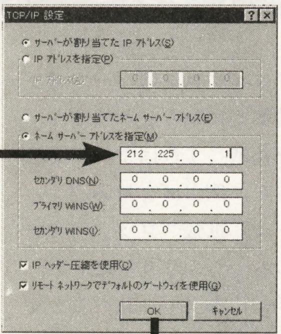
◀プロバイダの電話番号を市外局番から入力したら「次へ」ボタンをクリック



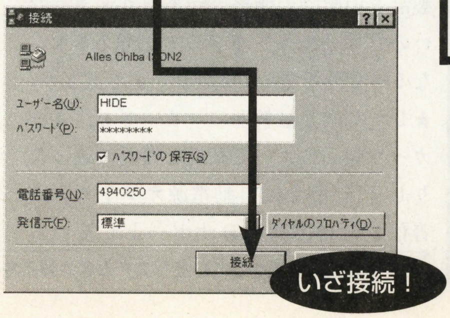
◀新しく作成されたアイコンを右クリックして，メニューの中からプロパティを開く



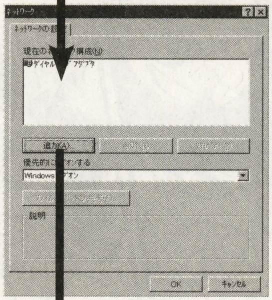
▲上部の「サーバーの種類」タグを選択して，「TCP/IP」のみチェックする。完了したら，「TCP/IP設定」ボタンをクリック



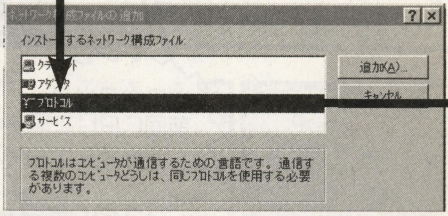
◀「ネームサーバーアドレスを指定」をチェックして，「プライマリDNS」にプロバイダから与えられた値を入力すればすべて完了！



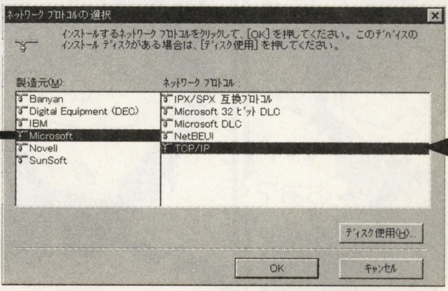
プロトコルの追加



◀インターネットに接続するために必要なTCP/IPプロトコルのインストール作業を開始する。まず「追加」ボタンをクリック



▲いくつか項目が表示されるが，ウィンドウから「プロトコル」を選択して「追加」ボタンをクリックする



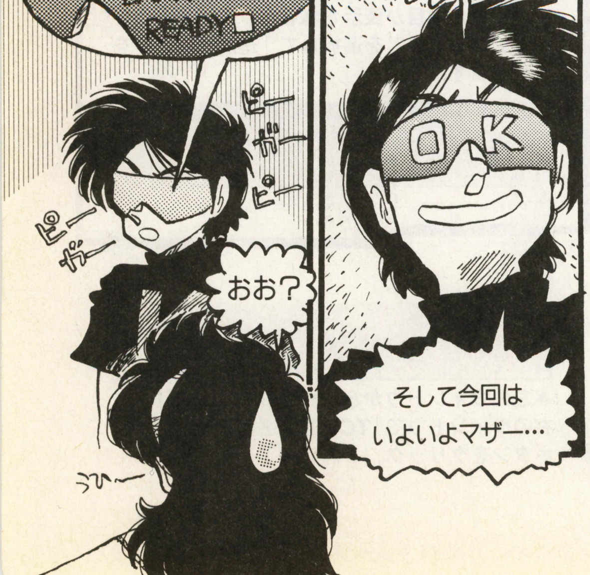
▲左のウィンドウから「Microsoft」を選択し，右のウィンドウで「TCP/IP」選択したら「OK」ボタンをクリック。これで完了

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE#38「マザーボードは命の母!?」

BY くり ひろし





★マザーボードはパソコンのパーツ選びのなかでは一番難しいかもしれません。なにしろ，何を基準にすればよいのか絞りにくいのですが，例えば①対応CPU，②チップセット，③拡張スロットの順序で決めていくのも一つのやりかたです。ただ，マザーボードはCPUに比べると新製品と旧製品の価格差があまり大きくないので，将来グレードアップを考えるならなるべく最新型にするのがいいでしょう。

★しかし同じ最新型のマザーでも，メーカーや製品によって案外と機能が違ったりします(例えば自動電源オフやモデム着信での自動起動をサポートしているか，等)。そんな時こそ，ボードのスペックを細かくチェックしていきましょう！

★とはいえ，マザーボードの性能はなかなかわかりにくいものですし，お店で見てもいいのか悪いのかさっぱりわかりません。マザーボードの情報収集には，やはりボードメーカーのホームページを見るのが一番です。今回紹介したチェックポイントに加えてより詳しいスペックの情報が書かれています！ BIOSの最新版がダウンロードできるところもあります。

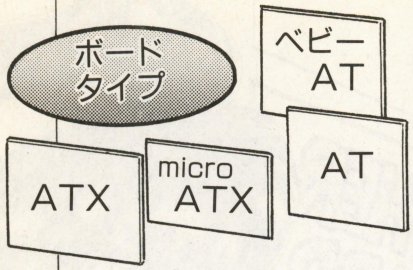
★さて前号からすぐ後に，新型というか，PentiumⅡの廉価版(?)CPU，"Celeron"

(55ページへ続く)→



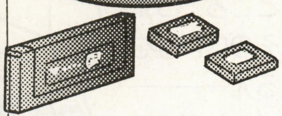
前回はCPUを
決めたところだった
今回はそのCPUを
装着する先――――
マザーボードだ!!
MOTHER BOARD
マザーボードの
「マザー」ってのは「母」
じゃなくて，生みだすもの
とか「源となるもの」って
意味なのよね
今の読者にはわかんないっつーの!
某ゲームのMOTHERならわかるけど…
閑話休題
天誅
わたしは つぐみ♡
自作パソコンを
つくりあげる
源ってこと
なのです!!
《例》電源コネクタ
キャッシュメモリ
CPUソケット
メモリソケット
IDEコネクタ
FDDコネクタ
チップセット
各種オンボード
I/O
バックアップ
電池
ISA/PCI
拡張スロット
BIOS
そう！CPUやメモリ，
BIOSにチップセットといった
パソコンを構成するために
必要かつ最も基本的な
パーツを1枚のボード（基板）
にのせたものなんだ
マザーボードの性能
を決める，各部に
ついてチェックして
いきましょう!!
CPUにいくら
高性能のものを使っても，
マザーボードの性能が良く
なければ，CPUは本来の
性能を十分発揮でき
ないってことになる
高性能CPU
トータル性能速い!!
マザー性能高い
高性能CPU
トータル性能ふつう!!
マザー性能
低?

ボードタイプ



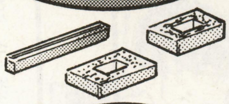
マザーボードの形状で，電源形式なども含めた規格になっている。主流はIntel社の提唱したATXと従来型のATだが，流れとしてはATXになる。microATXやBabyATは小型化したもの。ボードタイプでサポートCPUが決まる場合もあるので要チェックだ!!

サポートCPUタイプ



ボードがサポート（対応）しているCPUは，一応ボードメーカーが「サポートしている」と記したものに限られる。CPUソケットの形が合うからといって，サポートされていないCPUを差しても動作保証はされないから気をつけよう！

CPUソケット



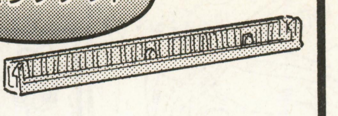
Socket7
MMX Pentium，互換CPU用

Slot1
PentiumⅡ，Celeron用

Socket8
PentiumPro用

CPUソケットは今ではほとんどがSocket7かSlot1形式だ。形が全くちがうので要注意!!

メモリソケット

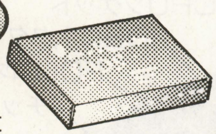


SIMM
(Single Inline Memory Module)

DIMM
(Dual Inline Memory Module)

現在の主流は，より高速なCPUに対応したDIMMになった。マザーボードによって使えるメモリ形式が限られるので，グレードアップのときは古いのが使えないこともある。

BIOS



Basic Input Output Systemの略で，キーボードやディスクなど，すべての入出力をコントロールするプログラムが書かれている。新しいタイプの周辺機器に対応するために書きかえをすることもあるぞ。

Ami　Award　Phoenix

これもメーカーによって性能に差がある！

その他メーカーのカスタムも。

クロック設定・倍率設定

たとえば，PentiumⅡ 400MHzはベースクロック設定100MHz×倍率4.0＝動作周波数400MHzになる。

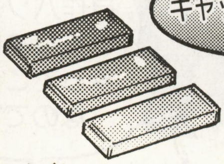
クロック（ベースクロック）は，CPUを駆動するための基本周波数。これを何倍に分けて使うかで，実際の動作周波数（1秒に何回の命令を実行できるか。1MHzは1秒に100万回）が決まってくる。

100MHz　75MHz　55MHz　50MHz　33MHz

×1.5　×2.0　×3.5　×3.0　×4.0

クロック設定　倍率設定

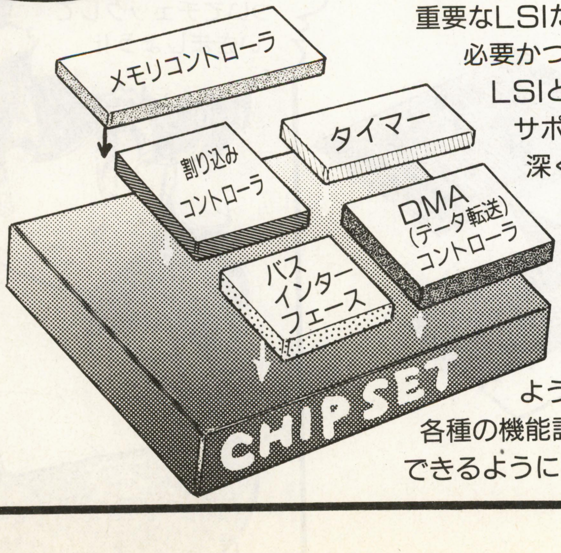
キャッシュメモリ



（または2次キャッシュ）

メインメモリとCPUは実は動作のスピードにかなりの差がある！そのスピード差を吸収するためにバッファとして使われるのが，小容量でも高速なキャッシュメモリだ。CPUにもキャッシュ（1次）が内蔵されているので，マザーボード上は2次キャッシュともいわれる。128Kバイト～512Kバイトだが，もちろん多いほうが性能アップだ！

チップセット



これこそがマザーボードの性能を決める重要なLSIだ！　パソコンが動くために必要かつ重要な機能を1～2個のLSIとしてまとめたものだ。サポート可能なCPUに深くかかわってくるぞ!!　したがって，できるだけ最新のチップセットが搭載されたマザーボードを選ぶようにしよう！　ちなみに，各種の機能設定はBIOS設定画面からできるようになっているものが多いぞ。

440BX
PentiumⅡ対応の最新型だ!!
100MHz OK!!

440LX
PentiumⅡに対応，現在の主流？

82430FX
"Triton"として有名だった

430TX
MMX Pentiumに対応

440FX
PentiumⅡ，Proの両方に対応

82430LX
初のチップセット！

オンボードI/O

USB
(Universal Serial Bus)
次世代周辺機器コネクタ。
将来有望だ。

▲ないボードもあるよ

IDE(Integrated Drive Electronics)
ハードディスクやCD-ROMの接続インターフェース。一つのコネクタから2台つながる。ふつう二つある。

▲
主流はUltra ATA
(最大転送速度33MB/S)
に対応したものだ!!
他にE-IDEも

Serial Port Parralel Port
外部モデムやTAをつなぐシリアルポート(RS-232C)はふつう二つ。プリンタをつなぐパラレルはふつう一つある。

Mouseコネクタ Key boardコネクタ
一般にはMini-Din形状のPS/2コネクタが採用されています。

Floppy Drive Connector
フロッピー(5インチ，3.5インチ)をつなぐ。

▶ 必ずついています ◀

拡張スロット

ISA
Industry Standard Architecture

PCI
Peripheral Component Interconnect

AGP
Accelerated Graphics Port

＊たいていのボードはISA2～3にPCI3～5の両方をもっている。
＊AGPはまだついてないボードもあるが，これからは必須だ!!

ディスプレイカードやSCSIカード，モデムやLANカードなどの拡張機器を使用するためのスロット。現在の主流は32ビットバスでプラグアンドプレイにも対応できるPCIだ。ISAは16ビットバスで低速だけど，古いボードや一部の拡張機器ではISAしか対応してないものもある。AGPはグラフィックシステムに最適化した新しい規格で，画像データ転送速度がPCIの4倍以上もある533MB/Sを誇る。

オンボードサブシステム

グラフィックスサブシステム

ネットワーク(LAN)

モデム

etc

・メーカー製パソコンに多いぞ

一般的なマザーボードにはあまり多くないが，最初からマザーボードにグラフィックシステムなどが搭載されていることがある(つまり，別にグラフィックカードを買わなくていいってことだ)。お手軽で安上がりだが，将来より高性能のものにグレードアップしたいときに，オンボードサブシステムのものを切りはなせる(無効にできる)かをチェックしておこう!!



↘
が発売になりました。なんとPentium Ⅱの特徴だった二次キャッシュの内蔵がないのですが(もちろん一次キャッシュはあります)，それでも同じ動作周波数ならノーマルのMMXPentiumよりも性能がいいようです。何より安い(実売で2万円台)！　というのが最大のメリットです。とりあえずCeleronと最新のベースクロック100MHz対応可能な440BX採用のマザーボードの組み合わせで使っておいて，より上位のCPUが安くなるのを待つ，というのが賢いやりかたかもしれない？
★夏から秋にかけ，いよいよクロック100MHz，実働400MHz以上の時代が本格化！…買い時はいったいいつでしょう(^^;)？





おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AptivaB97	218,000円	有	無	無	有	3	MP200/16×CD/17"CRT	マイコンショップ川口
ThinkPad535E	178,000円	無	無	無	無	3	MP150/16MB/1.5GB/28.8Kbps	マイコンショップ川口
AptivaJ35	159,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
Aptiva770	149,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
AptivaT8E	138,000円	有	有	無	有	3	17"モニタセット	ワンダーボックス
ThinkPad 2625-BJ9	128,000円	有	無	有	有	3	P150, 8MB, 1.3GB, TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad 2610-EJF	43,000円	無	無	無	有	3	486-75, 20MB, 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad 2610-KJF	36,800円	無	無	無	有	3	12MB, 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptivaビジョン	29,800円	有	無	無	有	3	8MB, 350MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerMacintosh6300/120SP	99,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Macintosh Performa6210	74,800円	有	無	有	有	3	プリンタセット	ワンダーボックス
Macintosh Performa5260	59,800円	無	無	無	有	3	603-100, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerMacintosh6100/66	49,800円	無	無	無	有	3	601-66, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AL20C/TSAAF1	274,800円	有	無	有	有	3	20×CD/56Kbps/12.1"TFT	マイコンショップ川口
VS26D/M7DA1	239,000円	有	無	有	有	3	タワー型, 56Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821Nw150/S20C	210,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D	190,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7D2	179,800円	有	無	有	有	3	P200/28.8Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821Na12/H10	158,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Cu16/HA	149,800円	無	無	無	無	3	33.6Kbps/15"CRT一体型	マイコンショップ川口
PC-9821CT16/FA	139,800円	無	無	無	無	3	P166/16MB/1.6GB/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821RA20/N12	139,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V16/S5VD2	138,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ct16/FA	130,000円	有	無	有	有	3	P166, 48MB, 2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S5RD	125,000円	無	無	無	無	3	P120/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Cu13/EA	124,000円	有	無	有	有	3	4×CD/33.6Kbps/TV機能有	マイコンショップ川口
PC-9821Nb10/S10F	123,000円	有	無	有	有	3	P100, 48MB, 1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/S5D2	120,000円	有	無	無	有	3	P166, 32MB, 1.6GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu16/HA2	118,000円	有	有	無	有	3	HDD 1.6GB, メモリ 32MB	フレックス四日市
PC-9821CX13/S5TA	114,800円	無	無	無	無	3	P133/4速 4×CD/TV/14"	マイコンショップ川口
MB12C/UDC1	109,800円	無	無	有	無	3	MP120/6"DSTN/3.5"FDD	マイコンショップ川口
PC-9821CR13/TA	108,000円	有	無	無	有	3	P133/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821CX3/S17	99,800円	有	無	無	有	3	HDD 1.2GB, メモリ 16MB	フレックス四日市
PC-9821CX3/S5TA	99,800円	有	無	有	有	3	P100/4×CD/14.4bps/15"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S5C2	99,800円	無	無	無	無	3	P133/F28.8Kbps/CRTなし	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K12	99,800円	無	無	無	無	3	P120/4×CD/PCカードスロット	マイコンショップ川口
PC-9821NP/540W	98,000円	無	無	無	無	3	DX4-75/9.5"TFTカラー	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/W12	98,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821V10/S5KB	94,800円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/15"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RD	93,000円	無	無	無	有	3	P120, 16MB, 810M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821ND/350	89,800円	有	無	有	有	3	25→50MHzパワーアップ済	ビットマップ
PC-9821V7/C4K	79,800円	有	無	無	有	3	メモリ8MB増設, ワード・エクセルタイプ	ワンダーボックス
PC-9821XA10/C12	79,800円	有	無	有	有	3	P100/15.6MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa10/K8	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821NE3	78,800円	無	無	無	無	3	486-50/1.6MB/10.2"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa9/C4	78,000円	無	無	無	無	3	P90/8MB/420MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821LD/350A	74,800円	無	無	無	無	3'	486SX-33/9.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821NE	64,800円	無	無	無	無	3	486-33/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	58,800円	無	無	無	有	3	12MB, 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S15B	58,000円	有	無	有	有	3	P75, 8MB, 420MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA120/C	55,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, TFT	イオシス
PC-9821Ap2/C9W	52,800円	無	無	無	有	3	25MB, 200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	49,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/420MB	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	48,800円	無	無	無	有	3	12MB, 200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	44,800円	無	無	無	無	3	486-20/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Xe10/C4	44,800円	有	無	無	有	3	486DX4-100, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U8	43,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NA/C	42,800円	無	無	無	有	3	12MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	42,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9821Cs2/S3	40,800円	無	無	無	有	3	20MB, 320MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	39,800円	無	無	無	無	3	内蔵 5"FDD付, 7.6MB, 3.5"×2, 5"×1	イオシス
PC-9801NA/C	38,800円	無	無	無	有	3	12MB, 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP2/U2	36,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	36,800円	無	無	無	有	3	14MB, 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S2	36,000円	無	無	無	有	3	17MB, 170MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2	35,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NC	34,800円	無	無	無	有	3	4MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U8W	34,000円	無	無	無	有	3	14MB, 320MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA	33,800円	無	無	無	有	3	8MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	32,800円	無	無	無	有	3	4MB, 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2D	32,800円	無	無	無	有	3	CDD, TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	31,800円	無	無	無	有	3	6MB, 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	31,800円	無	無	無	無	3	486-33/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Xe/U7W	31,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9821Cb/2F	30,800円	無	無	無	有	3	CDD, TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ce2/S2	30,000円	無	無	無	有	3	6MB, 120MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801NE/R	29,800円	無	無	無	無	3	486-16/1.6MB	マイコンショップ川口

PC-9821AP2/M2	29,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB, メモリ 8MB	フレックス四日市
PC-9821Ap2/M2	29,800円	無	無	無	有	3	15MB, 120MB+3.5FDD×2	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7W	29,800円	無	無	無	有	3	13MB, 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS2/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB, メモリ 6MB	フレックス四日市
PC-9821BP/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB, メモリ 14MB	フレックス四日市
PC-9801NA	28,800円	無	無	無	有	3	4MB, 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS/U7	27,000円	無	無	無	無	3	DX-33/4MB/120MB	マイコンショップ川口
PC-9821Af/M9W	26,800円	無	無	無	有	3	8MB, 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MA	23,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
PC-9821Ap/U7	23,800円	無	無	無	有	3	4MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP/U7W	23,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, メモリ 12MB	フレックス四日市
PC-9821BP/U7W	23,800円	無	無	無	無	3	HDD 170MB, メモリ 6MB	フレックス四日市
PC-9801NS/E	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/T	22,800円	無	無	無	無	3	386-20/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS20	22,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9821Bp/U8W	22,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66, 21MB, 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U2	20,800円	無	無	無	有	3	18MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FH30	19,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
PC-9801BA2/M2	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, メモリ 8MB	フレックス四日市
PC-9801BX	19,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, メモリ 1.6MB	フレックス四日市
PC-9801BX2/U2	19,800円	無	無	無	有	3	10MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	19,800円	無	無	無	無	3	386-16/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Bp/U8W	19,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66, 10MB, 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BS/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 170MB, メモリ 8MB	フレックス四日市
PC-9801FA/U2	19,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Be/U7W	18,800円	無	無	無	有	3	6MB, 120MB+CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821S1	15,800円	無	無	無	無	3	386SX-20/1.6MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9801DA/U7	14,800円	無	無	無	無	3		ビットマップ
PC-9801BA/M2	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801BX/U6	13,800円	無	無	無	有	3	4MB, 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	13,800円	無	無	無	有	3	6MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Be/U7W	12,800円	無	無	無	有	3	6MB, 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U5	9,980円	無	無	無	無	3	本体+キーボード+2MB RAM	遊基パソコン館
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム付	イオシス
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3	本体のみ	ワンダーボックス
PC-9801RA21	9,800円	無	無	無	無	3	386-20/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801RX2	9,800円	無	無	無	無	3	純正CPUなし, 486-42(HRX-C12T搭載済)	マイコンショップ川口
PC-9801FA/U2	8,800円	無	無	無	有	3	2MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DX/U2	5,800円	無	無	無	有	3	2MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	5,800円	無	無	無	有	3	2MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FH	5,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

NC15JX	185,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-486NAC2	45,800円	無	無	無	有	3	10MB, 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

DESK PRO2000	79,800円	有	無	有	有	2	P133, 16MB, 2.5GB HDD	ワンダーボックス
DESKPRO5100/5M720W-MX	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO5133/4M2000ML/CDS	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO5133/5M1080MX/CDS	65,800円	無	無	無	無	3		イオシス
コンチュラ430C	58,800円	無	無	無	有	3	486DX4, 100 12MB, 700, カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO XE560	35,800円	無	無	無	有	3	P60, 40MB, 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

MBC-NSP7H5	60,800円	無	無	無	有	3	P75, 32MB, 540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

MN-5030	158,000円	無	無	無	無	3	P133/28.8Kbps/11.3"TFT	マイコンショップ川口
PC-A435	138,000円	有	有	有	有	3	P120, メモリ 48MB, 1GB HDD	ワンダーボックス
PC-A445H	128,000円	無	無	無	無	3	P133/TFTカラー/28.8Kbps	マイコンショップ川口
X68000XVI	83,000円	有	無	無	有	3	2MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
X1turboZ	29,800円	有	無	無	無	3	マニュアル2冊とFDのみ	情報ハウス
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD, 希少価値有	イオシス
X68000	24,800円	有	無	無	有	3	CZ-600C(2MB)	情報ハウス
X1Twin	19,800円	無	無	無	無	3	HuCARD, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	21,800円	有	無	無	有	3	MSX2+	情報ハウス
HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XV	19,800円	無	無	無	無	3	本体のみ	情報ハウス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DEC

CELEBRIS FR965JA-WD	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CELEBRIS FR955JA-WD	62,800円	無	無	無	無	3		イオシス

DELL

OptiPlex GX15166L	74,800円	無	無	無	無	3		イオシス
OptiPlex GXM5133	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
GXM5133	63,800円	有	無	無	有	3	P133, 16MB, 1.6GB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
DX4-75	7,800円	無	無	無	有	3	12MB, 0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

SatellitePro460CDX/2.1アプリ	228,000円	有	無	有	有	3	MP166/10×CD/33.6Kbps	マイコンショップ川口
Libretto70CTA	128,000円	有	無	有	有	3	MMXP120/TFTカラー	マイコンショップ川口
Vision Conect	89,000円	有	有	有	有	3	MMXP133, 32MB, 1.4GB HDD	ワンダーボックス
DynabookSS-R575	64,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/500MB	マイコンショップ川口
DynabookV486E	32,800円	無	無	無	有	3	12MB, 120MB, TFT	ユニオンコンピューターネットワーク

パッカードベル

PROMATE V2200L	119,800円	有	無	有	有	3	P200/32MB/3GB/8×CD	マイコンショップ川口

Panasonic

A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス

富士通

FMV5DC1	488,000円	有	無	無	有	3	P90, 8MB, 610MB, CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVNP5203	269,800円	無	無	有	無	3	12.1"TFT/20×CD/56K	マイコンショップ川口
FMV-SII201	198,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-SII1651	168,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMVS320B1	154,800円	無	無	無	無	3	MMX200/16×CD/CRTなし	マイコンショップ川口
FMV-SE271	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMVS21653	148,000円	無	無	無	無	3	MMX166/8×CD/15"CRT	マイコンショップ川口
FMV-5166DPT	128,000円	無	無	無	無	3	P166/28.8Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
FMVS1651	118,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
FMV50NLYS3	99,800円	無	無	有	有	3	P100/16MB/810MB/10.4"DSTN	マイコンショップ川口
FMVS1353	89,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
FMVS1351	87,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
FMV516D7	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV513D5P4	74,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.3GB/CD-ROM	マイコンショップ川口
FMV-57D4S4A	69,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/540MB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
FMV513D7	67,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV513D6	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV46CES3	46,800円	有	無	有	有	3	486DX2-66/メモリ8MB増設済	マイコンショップ川口
FM-TOWNSII	45,800円	有	無	無	有	3	FRESH(本体+CRT)	情報ハウス
FMV45SD2S1	39,800円	無	無	無	無	3	486-50/2×CD/15"CRT	マイコンショップ川口
FMV-466D3	38,800円	無	無	無	無	3	486-66/8MB/500MB	マイコンショップ川口
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス

モデム

aiwa

PV-PF144	3,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

OMRON

MA2814	9,980円	無	無	無	有	3	外付288/144	OTTO

ME3314C	9,980円	無	無	無	無	3	33.6Kbpsモデム, PCMCIA	OTTO
ME1414B	3,980円	有	無	無	有	3		OTTO
MD24FN	1,980円	無	無	無	無	3	98ノート用モデム	OTTO

SANTAC

MS144CF	3,980円	有	無	無	無	3	PCMCIA	OTTO

SONY

SMD-560BW	12,800円	有	無	有	有	3	56 k 机上型	OTTO

TDK

DF1414EX	6,000円	有	無	無	有	3	データ FAXモデムカード	ワンダーボックス

MICRO CORE

MC288XE	3,000円	有	無	有	無	3	AC電源欠品	ワンダーボックス

ターミナル・アダプタ

NEC

PC-IW60D1H	43,800円	有	有	有	有	1	DSU付, ワイヤレス	OTTO
PC-IT65D1P	34,800円	有	有	有	有	1	DSU内蔵TA	OTTO
PC-IW60S1A	32,800円	有	有	有	有	1	ワイヤレス	OTTO

NTT-TE

MN128-SOHO/DSU	46,800円	有	有	有	有	1	10BaseT×3, アナログ×2, 232C×1	OTTO

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

UHDS-4.3G/UPCI	44,800円	有	有	有	有	1	UltraSCSI外付, SCSIカード付	OTTO
UHDS-4.3G	39,800円	有	有	有	有	1	外付 4.3GB	OTTO
HDIS-U4.3G	35,800円	有	有	有	有	1	内蔵型UltraSCSI	OTTO
UHDI-4.3G/98	29,800円	有	有	有	有	1	ウルトラATA対応	OTTO
UHDI-4.3G/DV	29,800円	有	有	有	有	1	UATA, 内蔵IDE	OTTO

ICM

SX-340	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

ノート用 240M	15,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵 100M SCSI	14,800円	無	無	無	無	3	FA・FX・FS用内蔵	イオシス
内蔵 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	H98用内蔵	イオシス
ノート用 120M	11,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
ノート用 80M	8,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵 40M SCSI	6,500円	無	無	無	無	3	DA・RA21・DS・DX・RX・RL等用内蔵	イオシス
ノート用 40M	6,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス

ELECOM

EHD340HGR	11,800円	有	無	有	有	3	外付HDD, ケーブル付	ワンダーボックス
EN-125	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用, 125MB HDD	OTTO

CARAVELE

AV-4000HG	39,800円	有	有	有	有	1	外付4G/SCSI	OTTO

COMPAQ

142011B-001	17,800円	有	有	有	有	1	1.05GB, FAST SCSI-2	OTTO

東芝

2.5"IDE527M	13,800円	有	有	有	有	1	2.5"EIDE814MB	OTTO
MK1924FCV	9,980円	有	有	有	有	1	2.5"IDE527MB	OTTO

MICROPOLICE

3391NS(3.5"SCSI9GB)	59,800円	有	有	有	有	1	7.200rpmSeek7.9ms	OTTO

MELCO

100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	ボード, ケーブル付	イオシス

Logitec

LHD-M4000HA	49,800円	有	有	有	有	1	Mac用外付 4GBHDD	OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

エース

AF-5S	3,980円	有	無	有	無		98用, 5"×1, 外付FDD	OTTO

NEC

外付3.5"FDD×2	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD×2	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
3.5"FDD	8,980円	有	有	有	有	3	MOBIO用FDD	OTTO
外付3.5"FDD×1	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD×1	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス

東芝

3.5"FDD	2,980円	無	無	無	無	3	ダイナブックSS用, ドライブ・ケーブル無	OTTO

緑電子

3.5FDD	11,000円	無	無	無	無	3	3.5"×2ドライブ	ワンダーボックス

Logitec

LFD-591F	2,980円	無	無	無	無	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

IBM

CD-20XS(5559-201)	29,800円	有	有	有	有	1	スピーカー, IDカード付, 限定 50台	OTTO

SONY

CDU524R	69,800円	有	有	有	有	1	2倍書き込み, 4倍読み込み	OTTO

TEAC

CDP-211PEK	21,800円	有	有	有	有	1	CDドライブ ノート用	ワンダーボックス

東芝

PA2610UJ	17,800円	有	有	有	有	1	サテライトPro用, 10×CD	OTTO

パイオニア

DRM-624X	19,800円	有	無	有	有	3	6×CD	OTTO

MITSUMI

CRMC-FX400E	5,980円	有	無	無	有	3	4倍速, 内蔵IDE	OTTO

緑電子

外付SCSI 2倍速CD-ROM	15,800円	無	無	無	無	3	SCSIケーブル・ドライバ付	イオシス

MOドライブ

アイ・オー・データ機器

MOF-H640	57,800円	有	有	有	有	1	4300回転/分, SCSI2	OTTO

ICM

MO-3120	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

EPSON

MMO-640FXBMAC	50,800円	有	有	有	有	1		OTTO

Canon

MO-5001S	3,980円	無	無	無	無	3	PCMCIA, SCSIカード付	OTTO

富士通

LMO-643F	59,800円	有	有	有	有	1	外付640MB, 430rpm	OTTO
SMB-640NF	54,800円	有	有	有	有	1	内蔵, SCSI2	OTTO

緑電子

光館UM-3128	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

デジタルカメラ

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	ACアダプタ 接続キットセット	ワンダーボックス

SHARP

VE-LC2	34,800円	有	有	有	有	1	アダプタ, ソフト付	OTTO

SONY

MVC-FD7	59,800円	有	有	有	有	1	38万画素, 10×ZOOM, FD	OTTO

RICOH

DC-2E	29,800円	有	有	有	有	1	1/4, 41万画素, 2MB内蔵	OTTO
DC-3	23,200円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

ICM

LS-2671FN2	27,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

IBM G72	49,800円	有	有	有	有	1	17"フラットスクエア管	OTTO
5574-N17	37,800円	無	無	無	無	3	1280×1024	OTTO
5574-N15	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO
Aptiva CRT	18,800円	無	無	有	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	9821Ne対応ODP	ワンダーボックス

NEC

ENP-16M	6,000円	無	無	無	無	3	9821Ne2・Nd 16MBメモリ	ワンダーボックス
EAB-4000Y	5,000円	無	無	無	無	3	98Ae・As増設メモリ	ワンダーボックス

MELCO

98内蔵8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用 8Mラム	イオシス
98内蔵4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
98汎用4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
98内蔵2M	3,500円	無	無	無	無	3		イオシス

Logitec

72Pパリ付70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72Pパリ付70ns 8M(2枚)	4,500円	無	無	無	無	3		イオシス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友第22ビル ☎03-5256-3801
■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ☎0462-57-1605
■遊基パソコン館：〒320-0851 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 ☎028-635-1351
■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

Windows98発売直前企画

ベータリリース3の動作確認がされている機種とメーカー情報ページアドレス紹介

丹治 佐一

Microsoft Windows98がいよいよ発売になります。先進のCPUやハードウエア機器，情報利用の面でのwindows 95をパワーアップさせたものです。その発売がとても待ち遠しい限りですね。

現在，Windows98の発売前にあたりその試用版ともいうべき“ベータ3”がコンピュータメーカーやソフトメーカーそのほかベーマガを含む出版社，一部ユーザなどに配布されました。それを元に自社のパソコンの動作状況やソフトの動作状況を調べ，動作しない場合の問題点とその原因，対策を探している状況です。製品発売前のバグ取りともいうべきものです。

こうしてWindows98ベータ3をインストールさせたときの問題点が各パソコンメーカーから上がってきました。Microsfot社やパソコンメーカーのホームページには「Windows98 Preview Program」と称してその結果を公表しています。そこでベーマガではその結果の一部をまとめて表にして紹介することにしました。

この情報の元はMicrosoft社のホームページ(http://www.microsoft.com/japan/win98/system.htm)や各メーカーのホームページから情報を得ています。問題点や対策方法などが書かれていますが，今回はNEC，富士通，IBMの，動作のチェックが何らかのかたちでレポートされている機種名のみを列記してみました。

●各メーカーのWindows98 Preview Programの情報ページはつぎのとおりです。

・Microsft「http://www.microsoft.com/japan/win98/start.htm」
・NEC「http://www.psinfo.nec.co.jp/wpp /95-top.htm」
・Fujitsu「http://www.fmworld.ne.jp/support/ms/w98pp/index2. htm」
・Toshiba「http://www2.toshiba.co.jp/pc/ win98/index_j.htm」
・IBM「http://www.ibm.co.jp/pc/win98/」
・SONY「http://www.ittrc.sony.co.jp/products/win98/win98jbetainfo/main.html」
・ユニシス「http://www.unisys.co.jp/PC/ desktops/win98preinfo.htm」
・日立「http://www.hitachi.co.jp/Prod/comp/OSD/pc/tech/win98pp.htm」

■OSが変わったときの問題点

OSでは，Windows 95に限らずバージョンが上がると当然ながらソフトウェアやハードウェアの動作がおかしくなるものが出ます。現にWindows3.1からWindows95にOSのバージョンが上がった時点で様々な問題があったはずです。それと同じ事がWindows98でも起こり得ます。これは仕方の無いことです。ソフトウェアはOS上で動いているのですから，そのOSが変わってしまえば当然何らかの支障が起きても仕方の無いことなのです。

そのため，新しいOSの購入には，OSの動作が安定してから購入することを勧めます。これはパソコンを利用する上での鉄則です。新し物好きもわかりますが，大切なパソコンが動作しなくなったり，データが利用できなくなっては大変ですから…。

各メーカーがベータ3をインストールしたときの問題点としてその多くに，サウンド関係の不具合やモデム関連の不具合，ビデオカードの不具合，ハードディスクのFAT32の問題など，周辺機器の問題点が多く出ています。さらにソフトウェアでは，例えばWindows3.1をそのまま引きずっているものなど何らかの問題で動作がうまく行かないものが出ています。

■ソフトのアップグレードを待とう

OSのバージョンが上がると問題になるのはソフトの動作状態です。何らかの不具合が出るのが普通です。そのため，Windows98でも現在利用しているソフトウェアがきちんと動作できるか不安な点があります。よく利用しているソフトがある場合は，そのソフトウェアのメーカーに動作状態を問い合わせるのが一番です。

（次号に続く）

NEC	5166T3	SV267	5166NA7/W	2140L87	2168N91
PC-VS16F/E5	5166T5	T16	5166NP7/W	2142L66	2168N92
PC-VS20C/S5	5200CL	T20	5166NU8/W	2142L67	2168S4D
PC-VS20C/S7	5200L	T20D	5166NU8/Y	2142L87	2168S4F
PC-VS33D/M7	5200T5	T20M	5200NA8/W	2142S57	2168S4G
PC-9821Ap/As	575D5	TII16	5200NA8/X	2142S67	2168S4H
PC-9821C166	575DE2	TII20	5200NP8/W	2144N30	2168S4K
PC-9821C200	590DE2	TII20D	5233NA6/X	2144N40	2168S55
PC-9821C200/V	590T	TII20M	BIBLO	2144N41	2168S64
PC-9821C233	590T2	TIII20M	NC13D	2144N42	2168S65
PC-9821Ct20	6150T3	TIV23B	NCIII13	2144S20	2168S74
PC-9821Cu13/E	6200D7	TIV267	NCIII13D	2159B60	2168S75
PC-9821Na12	6200D8	TIV267D	NP13	2159B65	2176H54
PC-9821Na13	6200T3	TIV267M	NPIII16	2159B75	2176H55
PC-9821Na9	6233D8	TIV307	NPV16D	2159B80	2176H56
PC-9821Cx	**DESKPOWER**	Tp20	NPV20	2159B85	2176H5E
PC-9821Cf	S13	TV307	NU13	2159B95	2176H5F
PC-9821Nb10	S165	TV307D	NU13D	2161T71	2176H64
PC-9821Na12	S167	TV307M	NU15	2161T81	2176H65
PC-9821La10	S16P	TV337	NUIII13	2161T84	2176H6D
PC-9821Cx2	S16T	プリシェ 16	NUIII13D	2161T85	2176H6E
PC-9821Cb2	S20	プリシェ 16D	NUIII16	2161T8B	2176H6F
FMV	SC16	プリシェ 220	NUV16	2161T8C	2176H75
5100D6	SCII16	プリシェ 220D	NUV16D	2161T8E	2176H7E
5100DE3	SCIII16	**FMV Note**	NUV16X	2161T8F	2176H7G
5120D5	SCV205	5100NC/S	**IBM**	2161T94	2176J33
5120DE3	SII15	5120NU2/W	2134J3A	2161T95	2176J35
5120T2	SII15P	5120NU2/Y	2134J3X	2161T9D	2176J3C
5120T3	SII165	5133NA3/W	2134J51	2161T9E	2176J3E
5133D5	SII167	5133NA5/W	2134J52	2161TAE	2176J3K
5133D6	SII16A	5133NA6/W	2134JDA	2161TAF	2176J3L
5133D7	SII16T	5133NP6/W	2134JSN	2162B86	2176J3V
5133DE3	SII20	5133NU5/W	2137E17	2162B87	2176J3W
5133T3	SII205	5133NU6/W	2137E1A	2162B98	2176J3Y
5150DPT	SIII16A	5133NU6/Y	2137E27	2168-50	2176J3Z
5150T3	SIII23	5133NU7/W	2137E2A	2168N50	2176JCL
5166D5	SIV165	5133NU7/Y	2137E47	2168N51	
5166D6	SIV237	5150NA3/W	2137E4A	2168N60	
5166D7	SV205	5150NA3/X	2138J31	2168N61	
5166DE5	SV235	5150NA5/W	2140L66	2168N71	
5166L	SV237	5166NA5/X	2140L67	2168N72	

第3回　JRA-VAN 競馬ソフトコンテスト開催

自慢のプログラムを応募しよう



中央競馬情報サービス「JRA-VAN」を運営している(株)ターフ・メディア・システムは，JRA-VANデータに対応する競馬ソフトのコンテスト「第３回JRA-VAN競馬ソフトコンテスト」を開催します。

企画の主旨は，簡単で面白い競馬ソフトの発掘を目的としており，あわせてパソコンを活用したデータ競馬（パソコン競馬）の楽しみを広くアピールして，競馬の新しい楽しみ方を提案していくことにあります。

以下に同コンテストの規約などを紹介します。ベーマガの読者のみなさんも，ふるって応募してください。

実施要項

1. 主催

(株)ターフ・メディア・システム

2. 募集条件

JRA-VANデータ対応の競馬ソフト

1)JRA-VANデータに対する競馬ソフトなら，オンラインソフト（フリーウエア，シェアウエア)，市販ソフトあるいは既成アプリケーション・ソフトのマクロなどの別は問いません。既に発表されている作品，未発表の作品も問いません。

2)競馬ソフトとは，次のものとします。

①データベース検索ソフト（検索結果を表示などするソフト)

②予想支援ソフト(①と③の中間的なソフト)

③予想ソフト（予想理論に基づき，買目まで表示などするソフト)

3)応募ソフトは，Windows95/NTおよびMacintosh対応とします。

3. 応募資格

どなたでも応募できますが，次の要件を満たすものであること。

1)応募作品が他者の著作権に抵触しないものであること。

これに反する場合は，入選の取り消し，賞金の返還に応じること。

2)入選した場合に，次の権利・義務を承諾するものであること。

①(株)ターフ・メディア・システムが「全機能で使用開始（インストール）から３カ月間の使用期限付き」で，１年間CD-ROM，パソコン通信，インターネットなどで無料配布させていただきます。

②入選者は，入選発表後１年間は他社のコンテストなどに，その作品およびそのバージョンアップ作品を応募しないこと。

③入選者は，入選発表後１年間はJRA-VANで，バグ対応，Q&Aを行うこと。入選者には，このために無料の回線を用意いたします。

4. 応募方法

応募に際しては，必ず以下の (1)(2)の手順で手続きを行ってください。

(1)作品応募の前に，必ず事務局の指定書式により応募希望者登録を行って，応募登録番号を入手してください。

1)応募希望者登録は，次のいずれかの方法で行ってください。

①JRA-VANインターネットホームページ「応募希望者登録コーナー」での登録
アドレス　http://www.JRA-VAN.ne.jp/

②コンテスト専用パソコン通信「応募希望者登録コーナー」での登録
アクセス番号　03-3645-7561

③事務局へ書式を直接請求した上で郵送登録

2)ソフト開発などの資料が必要な方は，事務局へお申し出ください。

(2)応募作品の登録時には，必ず事務局の指定書式による応募用紙を作品に添えて登録してください。

なお，応募用紙と応募作品は一つの圧縮ファイルにして登録していただいても結構ですが，解凍時には必ず別フォルダになるようにしてください。

1)応募作品登録は，次のいずれかの方法で行ってください。

①JRA-VANインターネットホームページ「応募作品登録受付コーナー」での登録
アドレス　http://www.JRA-VAN.ne.jp/

②コンテスト専用パソコン通信「応募作品登録受付コーナー」での登録
アクセス番号　03-3645-7561

③事務局への電子媒体による郵送登録

5. 応募期間

平成10年５月１日から平成10年８月20日（必着）まで。

6. 審査方法

(株)ターフ・メディア・システムの委嘱する審査員などで構成される審査会における最終審査で，審査要項に基づき各賞を決定します。

1)審査会長　井崎脩五郎氏

2)審査員（50音順)

①雨宮邦幸氏，一戸秀樹氏，市丸博司氏，石神光一氏，大橋太郎氏，岡本好支氏，加藤正樹氏，工藤真一氏，須田鷹雄氏，高橋隆志氏，西村俊滋氏，松井大士氏，若松　信氏，森田博四郎氏，脇　秀人氏

3)審査要項は，次の方法で告知します。

①JRA-VANインターネットページ「実施要綱および審査要項告知コーナー」での告知
アドレス　http://www.JRA-VAN.ne.jp/

②コンテスト専用パソコン通信「実施要綱および審査要項告知コーナー」での告知
アクセス番号　03-3645-7561

③事務局から配布

7. 審査発表

平成10年９月18日(金）予定

発表は，次のコーナーなどで行います。なお，一次審査対象作品，二次審査対象作品についても同コーナーでお知らせします。

①JRA-VANインターネットホームページ「応募および審査状況速報コーナー」
アドレス　http://www.JRA-VAN.ne.jp/

②コンテスト専用パソコン通信「応募および審査状況速報コーナー」
アクセス番号　03-3645-7561

③JRA-VANパソコン通信掲示板「コンテスト・コーナー」
ダイヤルQ2 網　0990-5-40361 (9,600bps)
ダイヤルQ2 網　0990-6-40361 (2,400bps)
VTX網　166-30155

8. 各賞

グランプリ	１点・・・・300万円（源泉所得税が課税）
準グランプリ	１点・・・・100万円（源泉所得税が課税）
佳作	２点・・・・各30万円
審査員特別賞	１点・・・・50万円
努力賞	10点・・・・各10万円
参加賞	応募者全員・・・・JRA-VANデータ12年分CD-ROM

9. 問い合わせ先

1)コンテスト全般に関すること
(株)ターフ・メディア・システム
JRA-VAN競馬ソフトコンテスト事務局
担当：草薙(クサナギ)氏
〒135-0016 東京都江東区東陽4-1-7
TEL 03-3645-7851／FAX 03-3645-5694

2)JRA-VANデータベースなど技術的な内容に関すること
JRA-VAN事務局
〒135-0016 東京都江東区東陽4-1-7
TEL 03-5690-8600／FAX 03-3645-5995

Dr.Dの特別講座

ヒットとブローの条件を考える

平成10年度「大学入試センター試験」ズバリ解説！

BM大学入試対策委員会

先月に引き続き，ヒントから4桁の数字を当てるゲームに関する問題を解説していくぞ。今回は，前回解説した問2から点線で囲まれた部分を抜き出し，さらにくわしい処理を考える。この部分は，ゲーム中で最も重要な処理をしているので，前回の解説と併せて読んでいくことをオススメするぞ。

変数の値を初期化する

問3は，問2から抜き出された部分を処理するとき，プログラムとしてどのように記述していくかという問題じゃ。

ヒットを表す変数hと，ブローを表す変数bに，初期値としてどんな値を設定するかという部分が空欄になっておる（その他の変数の項目については第1図を参照)。最初の段階では，ヒットとブローはまだ数えていないのじゃから，どちらもまだ0という状態になる。じゃから，hとbにそれぞれに0を代入すればOKじゃ。

問3 解答

[シ]：0，[ス]：0

表 3

変数	意 味
x	正 解
s	入力値
h	ヒットの個数
b	ブローの個数

```
(1)  正解の4桁の自然数 x を定める
(2)  h ← 0
(3)       [ サ ] である間繰り返す
(4)           解答者が入力した値を変数 s に代入する
(5)           変数 x, s のそれぞれの値の各桁の数字を比べ、
              ヒットの個数を変数 h に，ブローの個数を変数 b に
              それぞれ代入する
(6)           変数 h, b の値を表示する
(7)       (3) の繰り返しはここまで
(8)  正解 x を表示する
```

図2 ゲームプログラムの処理手順

《第1図》各変数の対応表と，問2の問題文から抜き出される部分（点線内）

情報関係基礎

第2問（必答問題）（配点40点）問3（配点16点）

問3 図2の中で，点線で囲まれた (5) の部分をくわしく書いたものを，図3に示す。空欄 [シ] ～ [チ] に当てはまるものを，下の解答群のうちから一つずつ選べ。ただし，同じものを繰り返し選んでもよい。また，[セ]・[ソ] および [タ]・[チ] のそれぞれについては，解答の順序を問わない。

```
(5-01)  変数 x の各桁の数字を左から順に
        配列 y の要素 y(1), y(2), y(3), y(4) へ代入する
(5-02)  変数 s の各桁の数字を左から順に
        配列 t の要素 t(1), t(2), t(3), t(4) へ代入する
(5-03)  h ← [ シ ]
(5-04)  b ← [ ス ]
(5-05)  k ← 1
(5-06)  k ≦ 4 である間繰り返す
(5-07)      j ← 1
(5-08)      j ≦ 4 である間繰り返す
(5-09)          もし [ セ ] かつ [ ソ ] ならば h ← h+1
(5-10)          もし [ タ ] かつ [ チ ] ならば b ← b+1
(5-11)          j ← j+1
(5-12)      (5-08) の繰り返しはここまで
(5-13)      k ← k+1
(5-14)  (5-06) の繰り返しはここまで
```

図3 図2の点線部分の詳細

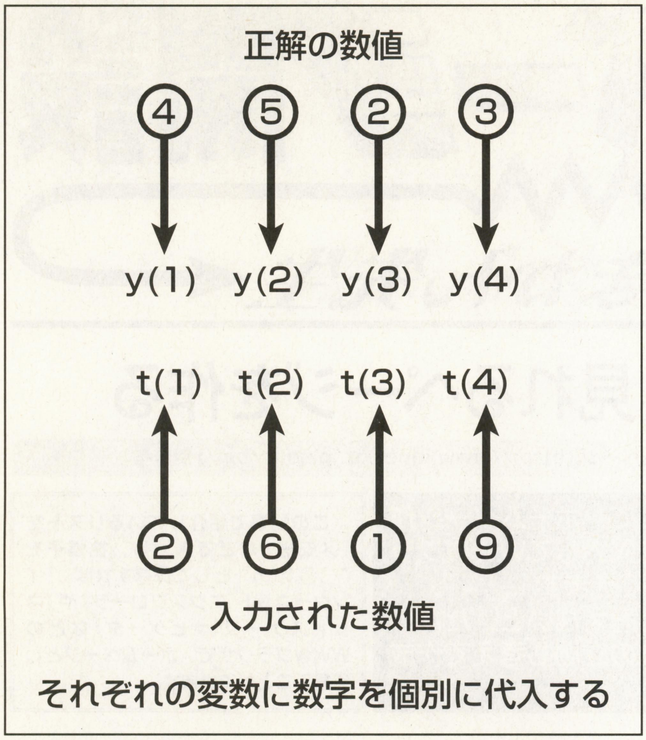
[シ]・[ス] の解答群

⓪ 0	① 1	② h+1	③ h-1
④ h+b	⑤ b+1	⑥ b-1	⑦ -1
⑧ y(1)	⑨ t(1)	ⓐ 4	

[セ] ～ [チ] の解答群

⓪ h = 0	① b = 0	② h = b
③ y(k) = t(j)	④ y(k) < t(j)	⑤ t(j) < y(k)
⑥ y(k) ≠ t(j)	⑦ k = j	⑧ k ≠ j
⑨ j ≦ k	ⓐ k ≦ j	ⓑ j < k
ⓒ k < j		

平成10年度大学入試センター試験本試験より



《第2図》4桁の数字を各配列に一つずつ割り当て，各数字を個別に参照できるようにする

```
(5-02-01)   m ← 1000
(5-02-02)   k ← 1
(5-02-03)   k ≦ 4である間繰り返す
(5-02-04)       t(k) ← [ ツ ]
(5-02-05)       s ← [ テ ] を [ ト ] で割った余り
(5-02-06)       m ← [ ナ ]
(5-02-07)       k ← k+1
(5-02-08)   (5-02-03)の繰り返しはここまで
```

《第3図》問4で取り組む処理内容。問3で提示された処理の一部（点線で囲まれた部分）を，さらにくわしく記述している

《リスト1》問3の処理をプログラム化したサンプル・リスト

```
220   h=0
230   b=0
240   FOR k=1 TO 4
250     FOR j=1 TO 4
260       IF y(k)=t(j) AND k=j THEN h=h+1
270       IF y(k)=t(j) AND k<>j THEN
b=b+1
280     NEXT j
```

正解と入力された数値を一つずつバラバラにする

つぎに，入力された数字からヒットとブローの数をカウントするぞ。ヒットとブローの数は，正解の数字とユーザーが入力した数字を比較して，発生するものじゃ。

問題文を見ると，そのための下準備として，正解（変数x）である4桁の数値を，配列y（1）～y（4）に代入して四つの数値としてとらえ，それぞれを入力された数字と比較する方法をとっておる。入力した数値も，4桁の数字を配列t（1）～t（4）に代入しておる。

これにより，数字を4桁というまとまった値としてではなく，一つ一つの数字をバラバラに扱えるようになったわけじゃ。また，数字を配列へ代入する順番も決まっているから，カッコ内の数値をみれば，どの桁の値であるかも判別できるようになっておる。

カッコ部分にも変数を利用する

入力された数字にヒット，ブローとなる数字があるかどうかは，配列sと配列tを比較すればよい。しかしこのままでは，配列をどのように調べればよいのか指示されていない。

問題文とセ～チの解答群を見ると，kとjは1からループしておる。これは，kとjが4桁の数字を個別に参照するために使われていると思っていいじゃろう。

つまり，カッコ内の値を見れば，代入された数字が何桁目なのか，わかるようになるわけじゃ。ただ第2図のように，カッコ内の値が1なら4桁目，2なら三桁目というように代入方法を決めなければ，せっかくカッコ内の数字をつけても意味がない。プログラムを組む際に，その代入方法を指示する必要があるわけじゃ。

問3では，左から代入していくとだけ記述しておるが，問4ではこの代入方法をくわしく考えることになる。ちなみに問題では，代入方法として第3図のような処理を採用しておる。

このくわしい解説は次号で行なうが，プログラムに自信のある人は，次号が発売されるまでに解答とそのプログラムを考えてみてもよいじゃろう。

今回は，第2図のように代入されたと仮定して解説を進めていくぞ。

どんな条件がそろえばヒット，ブローとなるか

［セ］と［ソ］は，同じ行の「h←h+1」の処理からわかるように，ヒットとなる条件を示している。ヒットの条件として，数字を比較して一致し，さらに桁の位置も同じになる数値を探しだせばよい。数字が同じかどうかは，「y（k）＝t（j）」という数式でしらべることができる。桁位置は，カッコ内の数値を比較することで確認できるので，「k＝j」となれば桁位置が同じであることがわかる。この二つの条件を満たせば，ヒットとしてカウントされるわけじゃ。

続いてブローじゃが，ブローの条件は「数字は一致しており，桁の位置が異なる」場合としている。ヒットと同じように考えれば，おのずと［タ］，［チ］に入る数式も見えてくるはずじゃ。

ブローの場合，桁の位置が異なっていることが条件なので，「y（k）＝t（j）」かつ「k≠j」という条件を用意すれば，入力された数字がブローかどうか判別できる。

この処理の部分を，IF文を使ってプログラムとして組んでみたので参照してほしい（リスト1）。

問3 解答

［セ］3，［ソ］：7，［タ］：3，［チ］：8

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えてやまかん先生

講義その15 誰もが楽しく見れるページを作る

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

テキスト・エディタとWWWブラウザを主なツールにして，ホームページ作りに取り組む元手要らずなこの連載。サンプル・リストを入力してWWWブラウザで表示すれば，ホームページの雰囲気を楽しむことができます。
そんな楽しいホームページも，見る人のことをきちんと考えないと，ただの迷惑ページになってしまいます。ホームページは，見る人の立場も考えて作成しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

画像を貼るときは必ずALTを書こう

最初は，<IMG>タグにおけるALTの存在についてです。**リスト1**を見てください。**リスト1**では，画像にリンク設定をして，リンク・ボタンに見立てています。このHTML文書を，画像表示ができるWWWブラウザで見てみましょう。**写真1**のように表示されました。このような構成は，よく見かけることと思います。

つぎに，WWWブラウザの画像表示をOFFにして，同じページを見てみましょう。すると，リンクボタンの画像が表示されないため，どこをクリックしたらどうなるのか，さっぱりわからなくなってしまいました（**写真2**）。

このような状況を避けるには，**リスト2**のように，<IMG>タグにALT表記を入れるようにしましょう（**写真3**）。そうすると，画像が表示される位置に説明文が挿入されます。

これで，表示される画像がリンクボタンであり，リンク先にどのような内容のページが用意されているか，なんとなく把握できるようになりました。

画像を表示できないWWWブラウザを使っている人もいる

ALTは，画像を常に表示するようにしている人にはなじみが薄いため，その必要性には気付きにくいかも知れません。しかし，画像を表示しない，あるいは表示できないテキスト・ブラウザを使っている人（**写真4**）にとって，ALTの有無は，ホームページを楽しむうえで非常に重要な要素となります。

見る人の環境を考えて，画像を使用する場合は必ずALTを入れるようにしましょう。

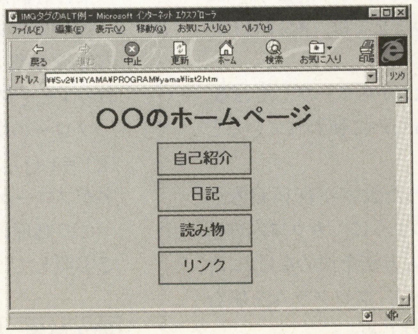
フレーム表示のときはNOFRAMESのリンクも用意しよう

つぎは，フレームを使った表示について考えてみましょう。インターネット エクスプローラやネットスケープ ナビゲータ（コミュニケータ）を使っている人は気付きにくいと思いますが，NOFRAMESの部分は非常に重要で，絶対に無くてはならないものです。

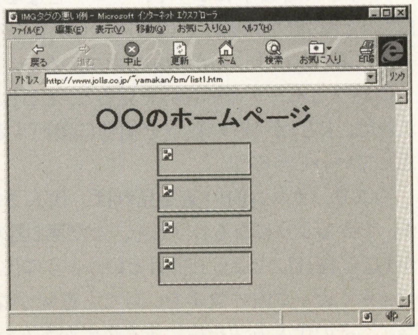
というのも，フレーム非対応のブラウザの場合，<NOFRAMES>に必要な情

《リスト1》IMGタグを使ったサンプル・リスト

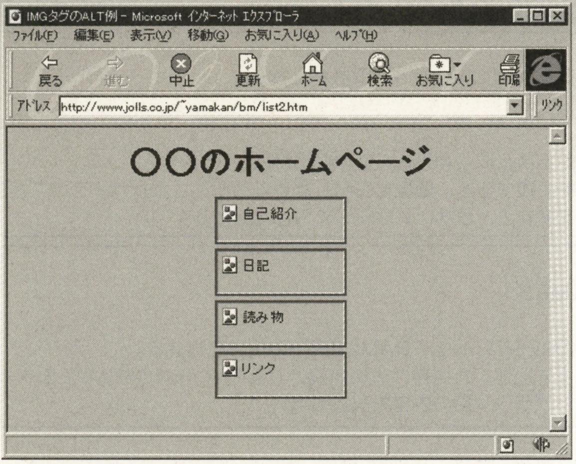
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>IMGタグの悪い例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1 ALIGN="CENTER">○○のホームページ</H1>
<P ALIGN="CENTER">
<A HREF="./profile.htm"><IMG SRC="./btnprof.gif" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
<A HREF="./diary.htm"><IMG SRC="./btndiary.gif" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
<A HREF="./doc.htm"><IMG SRC="./btndoc.gif" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
<A HREF="./link.htm"><IMG SRC="./btnlink.gif" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
</P>
</BODY>
</HTML>
```



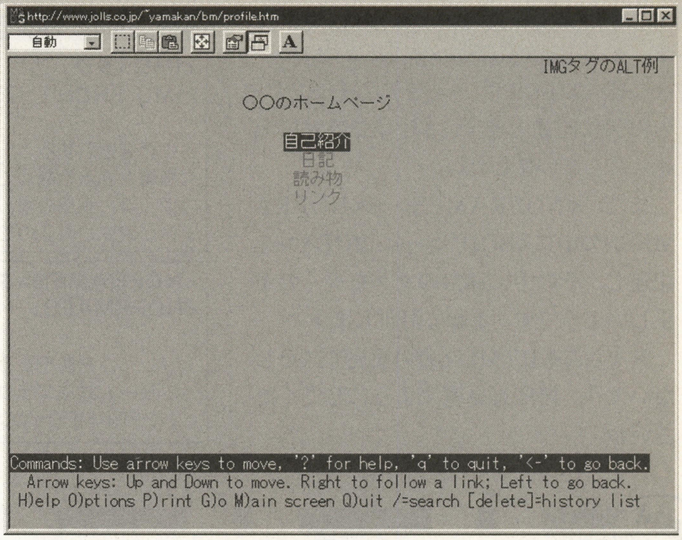
《写真1》画像をリンクボタンとして使う。よくみられる手法だ



《写真2》画像表示をOFFにすると，画像がどういう意図で貼り付けられたのかもわからなくなってしまう



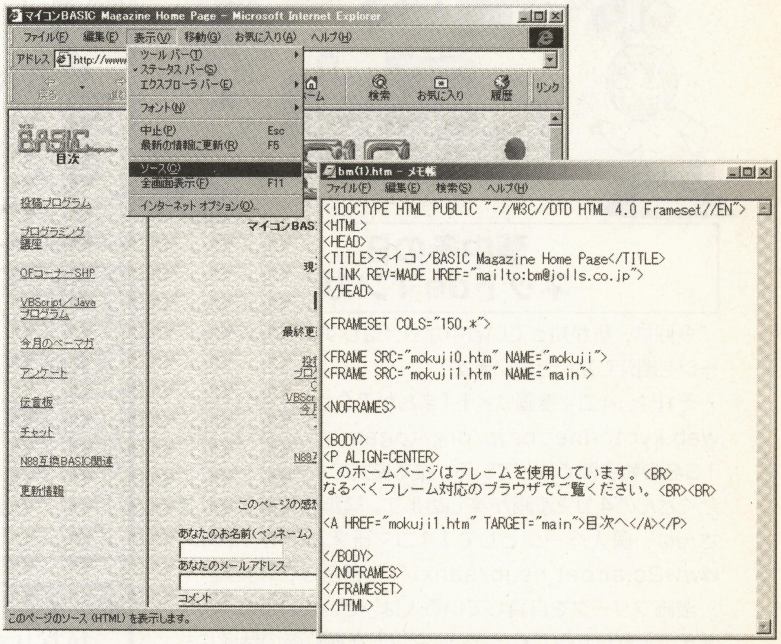
《写真3》画像の意味がわかる文章をALTに記述しておけば，画像表示をOFFにしても意図が伝わるぞ



《写真4》テキスト・ブラウザ（LYNX）の画面。もちろん画像は表示されない

《リスト2》ALTを記述したサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>IMGタグのALT例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1 ALIGN="CENTER">○○のホームページ</H1>
<P ALIGN="CENTER">
<A HREF="./profile.htm"><IMG SRC="./btnprof.gif" ALT="自己紹介"></A><BR>
<A HREF="./diary.htm"><IMG SRC="./btndiary.gif" ALT="日記" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
<A HREF="./doc.htm"><IMG SRC="./btndoc.gif" ALT="読み物" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
<A HREF="./link.htm"><IMG SRC="./btnlink.gif" ALT="リンク" WIDTH="120"
HEIGHT="40"></A><BR>
</P>
</BODY>
</HTML>
```



《写真5》メニューからソースを選択すれば，HTML文書をテキストとして閲覧できる

《リスト3》NOFRAMEタグを用意したサンプルリスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frameの例</TITLE>
</HEAD>

<FRAMESET COLS="150,*">

<FRAME SRC="mokuji0.htm" NAME="mokuji">
<FRAME SRC="main.htm" NAME="main">

<NOFRAMES>
<BODY>
<P ALIGN=CENTER>
このホームページはフレームを使用しています。<BR>
下記リンクをクリックしてご覧になってください。<BR>
<A HREF="mokuji0.htm">目次へ</A><BR>
<A HREF="main.htm">内容へ</A></P>

</BODY>
</NOFRAMES>
</FRAMESET>
</HTML>
```

報が記述されていないと，何も表示されなくなってしまうからです。それでも，HTML文書をソースとして見ることができれば，そこからURLを見つけだし，ページを表示させることができます（**写真5**）。

ですが，HTMLのソース表示さえもできないブラウザでは，ページの内容もわからず，完全にお手上げ状態に陥ってしまうのです。

そうならないためにも，**リスト3**のように，<NOFRAMES>～</NOFRAMES>の部分にフレーム内容へのリンクを書いておきましょう。それだけでも，フレーム非対応ブラウザを使っている人には，ずいぶん助かります。

できることならフレームなしのページも用意しよう

理想とすれば，フレーム用のページと，フレームを使わないページの2種類を用意してくれればいいのですが，わざわざ2種類を用意するのは大変だと思います。せめて，フレーム非対応のWWWブラウザだと「まったく内容を見られなく」なることだけは避けるようにしてください。

クライアント・プルの場合も同様です。自動的にページ移動できるとはいえ，必ず通常のリンクを添えて，「つぎのページが見られない」ということがないようにしましょう。

4月号のゴメンナサイ

遅くなってしまいましたが，間違いの訂正です。3月号でフレームについての説明をした際，NOFRAMESについての記述が間違っていました。この部分は，4月号で訂正をしていたのですが，まだ間違っていました。

リスト3を見てもらうとわかるのですが，<NOFRAMES>～</NOFRMES>は<FRAMESET>～</FRAMESET>の内側に記述します。3月号では外に記述してしまいました。

また，<NOFRAMES>～<NOFRAMES>の中に<BODY>～</BODY>を記述し，その中に通常のタグを書くのが正しいようです。重ねて訂正します。

みなさんもHTML文書の記述ミスをしないよう，何度も見直すようにしてくださいね。

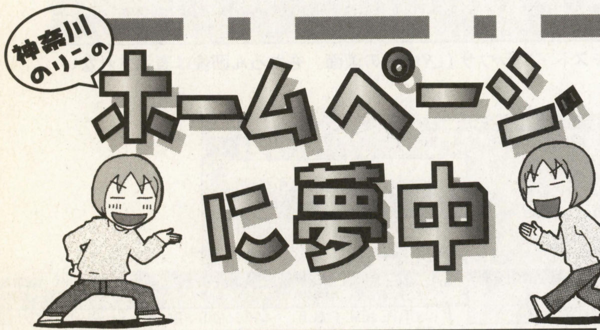
今回のタグのまとめ

<IMG>タグ
<IMG SRC="○○" ALT="□□" WIDTH=▽ HEIGHT=△>

画像を表示する。
画像を表示しなくても中身がわかるように，ALT="□□"を必ず記述する。
▽，△に画像の横，縦のサイズを記述すると，画像を表示しなくても記述されたサイズのスペースが確保されるのでレイアウトを崩すことがない。なるべくつけたほうがよい。

<NOFRAMES>タグ
<NOFRMAES>～</NOFRAMES>

フレームを使用する場合，<FRAMESET>～</FRAMESET>の間に記述する。
フレーム対応ブラウザではこの中に記述した内容は一切無視されるので，<NOFRMAES>～</NOFRAMES>にフレーム非対応ブラウザ用の内容を記述する。

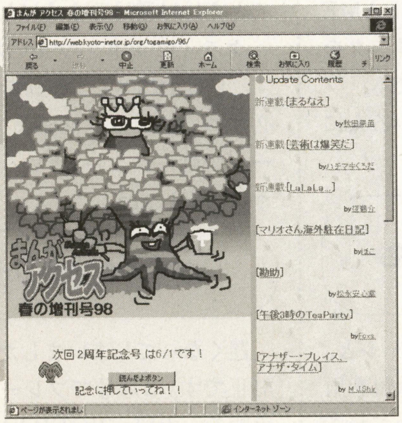


夢中その9 ネットdeマンガ

今回は，私が知っている中から，選りすぐりのホームページを紹介したいと思います！

それは，４コマ漫画サイト「まんがアクセス」（http://web.kyoto-inet.or.jp/org/togamigo/96/）。総勢１３名の執筆陣で作っている，雑誌形式のホームページで，たくさんの４コマ漫画が楽しめます。編集長であるさんきさんは，個人ページとして「４コマ研究所」（http://www2c.airnet.ne.jp/sanki/）も運営しています。

漫画フリークを自負している人は，ぜひこれらのページをチェックしてみてください。マンガを描く際の参考にもなりますよ。

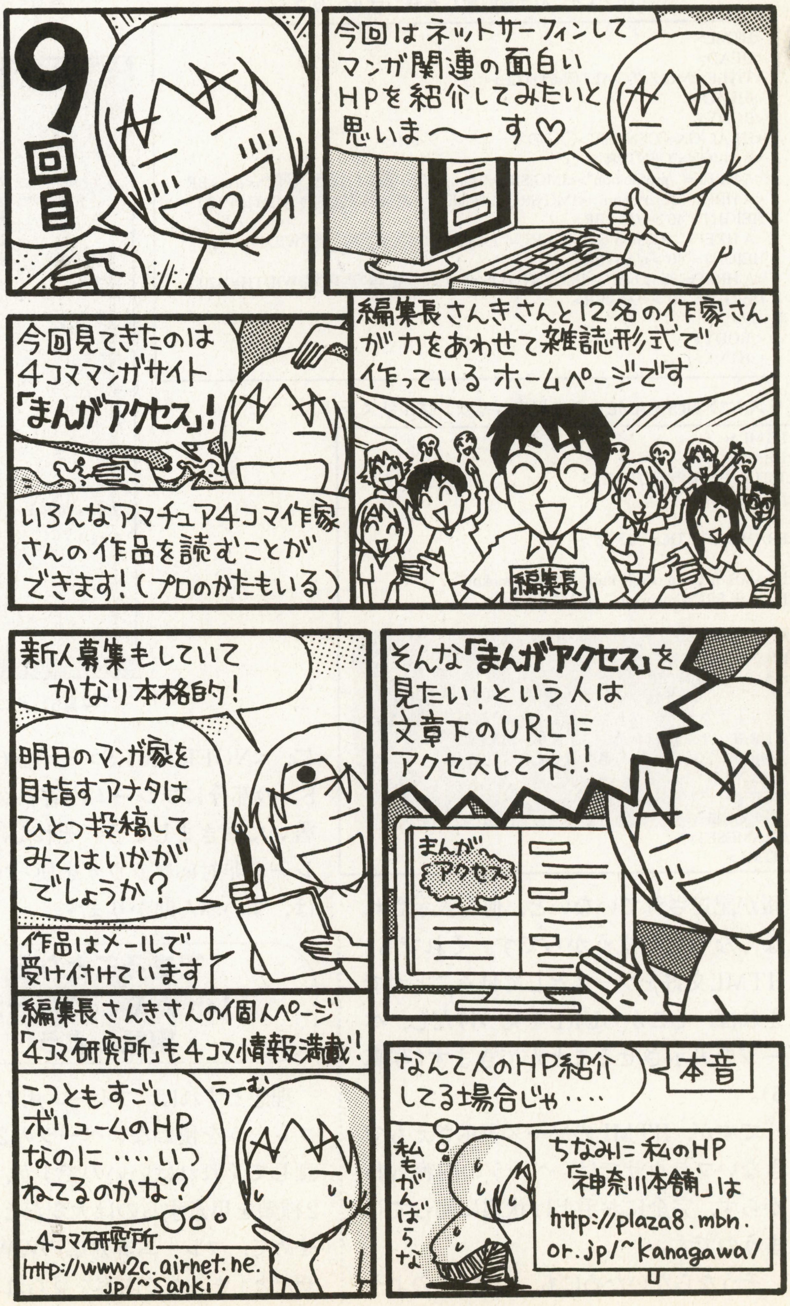


プロからアマチュアまで，たくさんの漫画家が参加している「まんがアクセス」。そのおもしろさは神奈川さんが保証済み

作者紹介　神奈川のりこ



神奈川さんは，雑誌だけでなくホームページでも作品を発表しています。神奈川さんの作品も，漫画を描く際の参考にしましょう。



まんがアクセス　http://web.kyoto-inet.or.jp/org/togamigo/96/

プログラマー&クリエイターへの登竜門

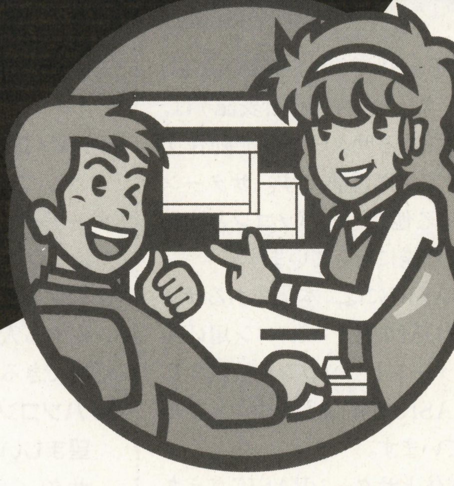
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1） プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2） プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3） フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

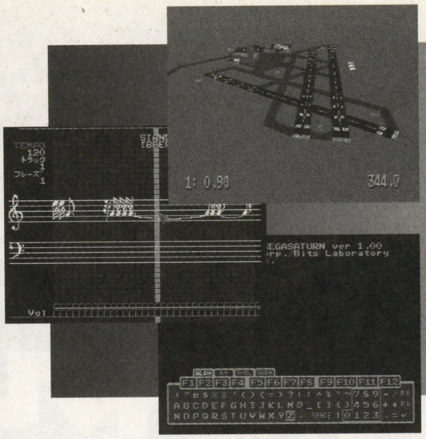
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

いよいよ登場!!

サターンでプログラミングが楽しめる！

GAME BASIC for SEGASATURN

発売直前チェック



GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：サターン
6月25日発売予定
問い合わせ先
アスキー　ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/

TEXT●山崎 寛

お待たせしました！　一度は発売日まで決定したものの，度重なる発売延期を繰り返したサターン用BASICが，紆余曲折の末，遂にアスキーから『GAME BASIC for SEGASATURN』として発売されることになりました。発売予定日は，6月25日。12,800円とちょっと価格が高めですが，ベーマガ読者なら必ずGetしましょう！
今回は，これまでサターンBASICを紹介してきた森さんに代わって，私が最新情報をお届けしたいと思います。

快適な作業環境をそろえよう

『GAME BASIC for SEGASATURN』（以下サターンBASICと表記）は，ゲームマシンであるサターン上で動作する，プログラミング言語です。サターン単体で楽しめる他にも，パソコンと連動させることが可能になっています。

サターンBASICには，本体であるサターン用CD-ROMの他，パソコン用CD-ROMと，サターンとパソコンを接続するケーブル，BASICを解説したマニュアルが同梱されています。

サターン本体とサターンBASICさえあれば動作しますが，パッドでの操作では使い勝手がよくありません。

そこで，パソコンと併用する場合とそうでない場合に分けて，快適な作業環境を考えてみましょう。

1.パソコン併用の場合

パソコンとサターンを連動させると，キーボード操作をパソコンから行なえたり，プログラムをパソコンのハードディスクに保存できるようになります。パソコンがある人は，すでに持っている機器を活用できるのでうれしいですね。

●パソコン（Windows95パソコンが望ましい）

サターンBASICに付属しているパソコン用CD-ROMには，Windows95上で動作するソフトが収録されています。サターンBASICに合わせてパソコンを購入するなら，Windows95が動作するパソコンを用意しましょう（第1図）。

●接続ケーブル（パソコンに合ったもの）

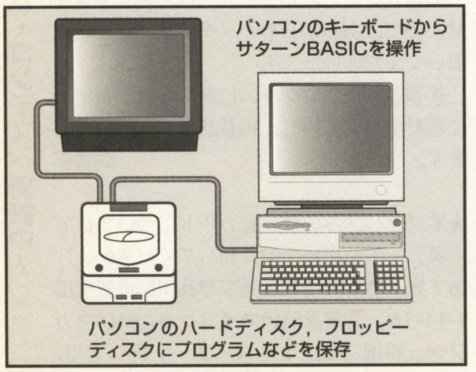
また，パソコンとサターンを接続するには，両機種間を経由する別のケーブルを用意しなければなりません。これは，パソコンによって接続する端子の形状が異なるためです。ケーブルは，パソコンとモデムを接続する「ストレート・ケーブル」を用意しましょう（写真1）。

2.サターンのみの場合

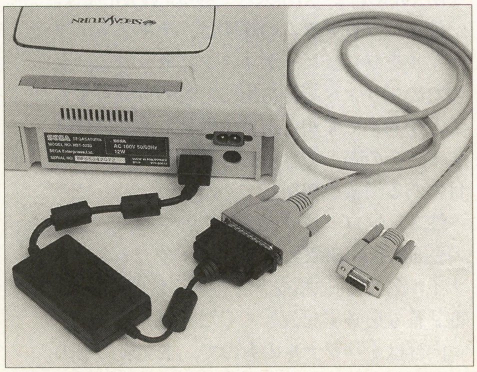
パソコンを併用しない場合，サターンのパッドから，ソフトウエア・キーボードで文字を入力するのですが，これはかなり面倒。作業効率を上げるためにも，サターン用キーボード（価格5,800円）をぜひとも用意しましょう。

プログラムの保存として，フロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）もできればそろえたいところです。サターンの内蔵メモリやパワーメモリでは，容量的に問題がありますし，データを誤って消失してしまう危険性もあるからです。フロッピーディスクなら，そうした危険性はグッと少なくなります（写真2）。

ただ，フロッピーディスク・ドライブは今年の2月で生産が終了しています。購入しようと思っている人は，ショップをこまめに回って探してください。



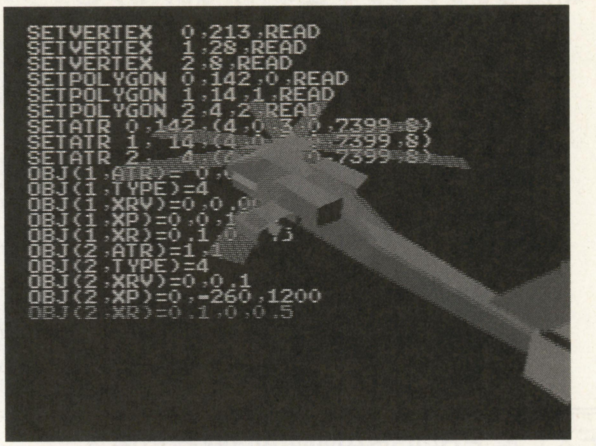
《第1図》サターンとパソコンを接続すれば，パソコンからのプログラム入力や，パソコンへのデータ保存が可能になる



《写真1》サターンBASICに付属しているケーブルに，別のケーブルを取り付けて，パソコンに接続する



《写真2》サターンBASICを楽しむのにサターンはもちろん必要。サターンのみでプログラムを楽しむなら，キーボード（価格5,800円），フロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）もできるだけ用意しよう



《写真3》ポリゴンを扱えるのが大きな魅力のサターンBASIC。デモ画面でも大きなポリゴン・モデルが動き回るぞ

サターンBASICなら こんなことができる！

サターンBASICの特徴として，

- **スプライト，スクロール，回転拡大縮小など，画面上の特殊効果を使ったゲームが作成できる**
- **ポリゴンを利用したゲームが作成できる**
- **FM音源やPCM音源を使った音楽演奏がMMLで記述できる**

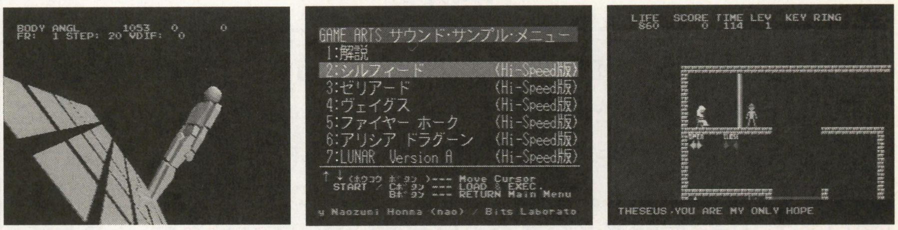
といった点が挙げられます。とくに，ポリゴンを利用してゲームが作成できることは，大きな魅力です。

サターンBASICは，従来の行番号式BASICを採用してます。いってみれば，昔ながらのプログラミング方式で，アーケードに迫るクオリティのゲームを作成できるわけです（**写真3**）。

サターンBASICは，従来のBASICにあった特徴を色濃く受け継いでいます。これまでにBASICでプログラムを組んだことのある人なら，すぐにでも使いこなすことができるでしょう。

また，MMLで音楽演奏が可能なので，コンピュータ・ミュージックに挑戦することもできます。本誌のプログラム・コーナーに，サターンBASIC用のミュージック・プログラムが掲載されるのも，そう遠いことではないでしょう。

従来の行番号式BASIC言語では，処理の高速化やハードを極限まで使いこなすため，たびたび機械語を併用してきました。しかしサターンBASICでは，送られてきたマニュアルを読んだかぎり「BASICの処理速度を補うために機械語を使う」ことはできないようです。ちょっと残念ですね。



《写真4》サターンBASICには，ゲーム・ミュージックをはじめさまざまなサンプル・プログラムが用意されている。いろいろと起動して楽しもう

サンプルだけでも楽しめる

サンプルを見たところ，（トゥルー・ラブストーリーの）ビッツ・ラボラトリーや，（ガングリフォン，LUNARなどの）ゲームアーツが提供したサンプル・プログラムやツールが収録されていました。プログラミング未経験者は，とりあえずそれらで遊ぶだけでも，楽しめるのではないかと思います（**写真4**）。

こんな人にオススメ

サターンBASICが「ゲームを作るためのBASIC」であることを考えると

- **パソコンを持っていないが，サターンでプログラムをしてみたい**
- **ゲーム作成に不向きなパソコンのプログラミング環境に，飽き足らない人**

など，安価で手軽にゲーム作りを楽しみたい人に向いていると思います。

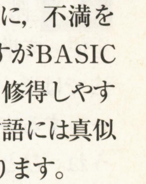
中には，サターンBASICが昔ながらのBASICのスタイルであることに，不満を覚える人もいるでしょう。ですがBASIC言語には，「手軽に使える」，「修得しやすい」という，他のプログラム言語には真似できない大きなメリットがあります。

はじめて触れるプログラミング言語として，サターンBASICは多機能で，大変わかりやすいと思います。プログラミング未経験者のかたは，これを機会にプログラミングに挑戦してみてはいかがでしょうか？　きっと，新しい楽しみが発見できますよ！

お待ちかねの新連載！

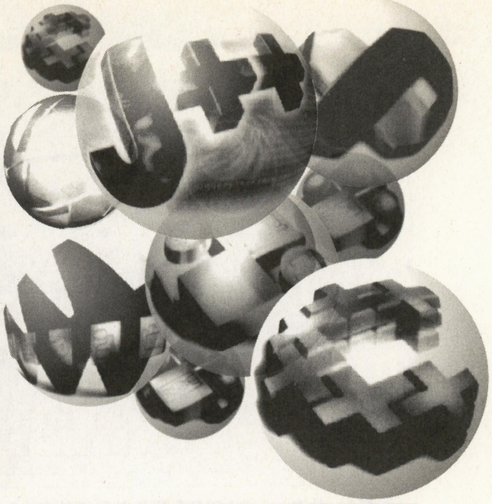
予告

サターンBASICが発売されて，ベーマガ編集部が黙っているはずがありません。みなさんの予想どおり，来月からサターンBASICを取り扱った，プログラミング解説記事の連載を開始します。どうぞお楽しみに！



新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人



石川直人 (Naoto Ishikawa)
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。最近のニュースといえば，Delphiでおなじみのメーカー『ボーランド』が，『インプライズ』と社名変更したこと。開発ツールのブランド名としてボーランドという言葉は残されるようだが，寂しい限り。

第17回 Windowsゲーム・プログラミングQ&A その②

Windows CEのプログラミング環境がさっぱりアナウンスされない今日この頃，みなさんいかがお過ごしでしょうか。ネタもないことですし，今回は半年ぶりに読者からのハガキをネタにしたQ&Aのパート2をやりましょう。他のコーナーあてにきたハガキを奪い取っていることは，質問者と筆者のあいだだけの秘密ですので，よろしく。

Q 『Visual Basic Ver.5.0（以降VB5.0と略）』を使っています。MIDI音源で音を鳴らす（音階をだす）APIの使いかたがよくわかりません。教えてください，お願いします。

【埼玉県上尾市・永島由基14歳】

A 「MIDI音源で音を鳴らす（音階をだす）」ということは，MCIを使って単純にMIDIデータを演奏する方法ではなく，直接MIDI音源をコントロールする方法を知りたいってことでしょうね。ひとまず，MIDIを扱う方法を何パターンか紹介しておきましょう。

ちなみに，質問ではVB5.0を使っているとの話でしたが，あいにく筆者は最近VBをほとんど使っていないので（VB研助手だったけど），一般的な回答をします（というとC／C++言語が基本になる）。

さらに，サンプル・プログラムのコードは，使い慣れている『Delphi』を使用していたりするという…。まぁできる限り平易なコードで書いていますので，共通部分を何とか読み取ってみてください（ちょっと無責任）。

基本は，Windows APIの使いかたの説明なので，他の言語にも十分応用はきくはずです。

パターン① MCIを使ってMIDIを鳴らす

APIでいうところの，mciSendStringやmciSendCommandなどを使って，“～.mid”ファイルを再生する方法です。

●mciSendString

[C言語での定義]
```
MCIERROR mciSendString(
    LPCTSTR lpszCommand,
    LPTSTR lpszReturnString,
    UINT cchReturn,
    HANDLE hwndCallback
  );
```

●mciSendCommand

[C言語での定義]
```
MCIERROR mciSendCommand(
    MCIDEVICEID IDDevice,
    UINT uMsg,
    DWORD fdwCommand,
    DWORD dwParam
  );
```

この方法については，直接APIを呼びださなくても，各開発環境で専用のコントロール（TMediaPlayerとかMCIコントロールとか）を用意している場合が多いでしょう。

念のため，APIを使ったサンプル・プログラムをあげておきます（リスト1，第1図）。とくにMIDIに限らず，MCIでコントロールできるファイルの簡単な扱いかたです。

パターン② 低レベルMIDI APIを使う

たぶん，これが永島さんの求めている答のような気がします。低レベルMIDI APIは，Windowsに接続されているMIDI音源に対して，直接MIDIメッセージを送ってコントロールするための関数です。

ひとまず，これを使ってMIDI音源を制御したいという場合，以下の三つのAPIを使うことになります。

●midiOutOpen

[C言語での定義]
```
UINT midiOutOpen(
    LPHMIDIOUT lphmo,
    UINT uDeviceID,
    DWORD dwCallback,
    DWORD dwCallbackInstance,
    DWORD dwFlags
  );
```

●midiOutClose

[C言語での定義]
```
MMRESULT midiOutClose(
    HMIDIOUT hmo
  );
```

●midiOutShortMsg

[C言語での定義]

《リスト1》MCIをコントロールするサンプル・リスト（Delphi用）

```
uses MMSystem;

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  OpenDialog1.Execute;
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('open '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

procedure TForm1.Button7Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('close '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

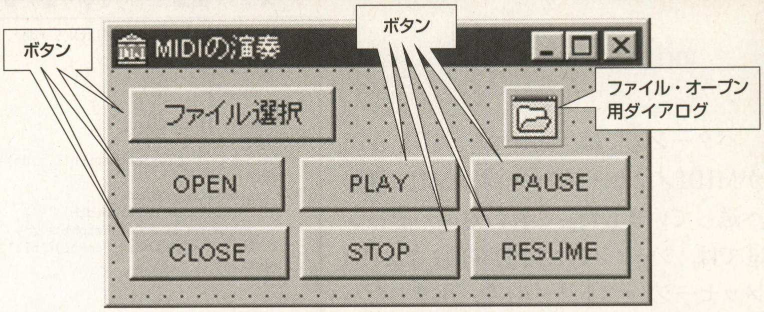
procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('play '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

procedure TForm1.Button6Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('stop '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('pause '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

procedure TForm1.Button5Click(Sender: TObject);
begin
  mciSendString(PChar('resume '+OpenDialog1.FileName),nil,0,0);
end;

end.
```



《第1図》mciSendStringを使って，MIDIファイル等を演奏するサンプル。ファイル選択ボタンを押して演奏するファイルを選び，[OPEN][PLAY][PAUSE][RESUME][STOP][CLOSE]ボタンでそのコントロールを行なう

《第1表》主なMIDIメッセージ

メッセージ	内容	使いかた	解説
80～8F	チャンネル1（80）～16（8F）のノートオフ	80 (NOTE NO.)	1チャンネルのNOTE NO.で指定された音階をノートオフする
90～9F	チャンネル1（90）～16（9F）のノートオン*1	90 (NOTE NO.) (VOL.)	1チャンネルのNOTE NO.で指定された音階を，VOL.のボリュームでノートオンする
B0～BF	コントロール・チェンジ	B0 (CTRL NO.) (DATA)	1チャンネルのCTRL NO.で指定されたコントロール（ボリュームなど）を，DATAの値にセットする
C0～CF	プログラム・チェンジ	C0 (PRG NO.)	1チャンネルをPRG NO.で指定された音色に変更する

＊1　ノートオフの代わりに，ノートオンでVOL.を0にするという方法もよく使われる。

```
MMRESULT midiOutShortMsg(
    HMIDIOUT hmo,
    DWORD dwMsg
  );
```

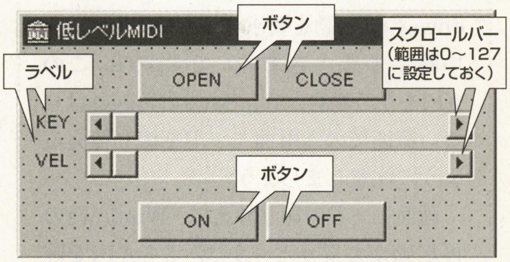
APIの名前を見ればだいたい見当はつくと思いますが，「midiOutOpen」でMIDIポートを出力用に開き，「midiOutShortMsg」でMIDIメッセージをMIDI機器に渡して，使い終わったら「midiOutClose」でMIDIポートを閉じるわけです。

ここで問題になるのは，MIDIメッセージの内容でしょう。**第1表**に，主なMIDIメッセージをあげておきます。くわしく知りたい場合は，MIDIプログラミング関係の本を入手してください。

簡単なサンプル・プログラムをあげておきます（**リスト2，第2図**）。

簡単に解説しておくと，「OPEN」ボタンを押すことで，MIDIポートを出力モードで開きます。そして，スクロールバーで発音したい音階（KEY）とベロシティ（強さ，VEL）を選択します。そして「ON」ボタンを押すと，その設定で1チャンネルから発音します。「OFF」ボタンを押すと，音が止まります。

ちなみに，「OFF」は現在設定されている音階に対して有効です。「OFF」指令をする前にKEYを動かしてしまうと，音を止めるのが大変なことになるので，注意してください。



《第2図》低レベルMIDI APIを使って，MIDI音源から発音するサンプル。まず[OPEN]してから，KEYとVELで音階と音の強さをきめ，[ON]ボタンでノートオン，[OFF]ボタンでノートオフとなる

《リスト2》低レベルMIDI APIを使ってコントロールするサンプル・リスト（Delphi用）

```
uses MMSystem;

var
  hmo:HMIDIOUT;

procedure TForm1.btnOpenClick(Sender: TObject);
begin
  if midiOutOpen(@hmo,0,Handle,0,CALLBACK_WINDOW)<>MM
SYSERR_NOERROR
    then ShowMessage('ERROR');
end;

procedure TForm1.btnCloseClick(Sender: TObject);
begin
  midiOutClose(hmo)
end;

procedure TForm1.btnOnClick(Sender: TObject);
begin
  midiOutShortMsg(hmo,
    $90 or
    (sbarKey.Position shl 8)or
    (sbarVel.Position shl 16));
end;

procedure TForm1.btnOffClick(Sender: TObject);
begin
  midiOutShortMsg(hmo,
    $90 or
    (sbarKey.Position shl 8));
end;

end.
```

パターン③ midiStreamを使う

このmidiStreamに関しては，実際に使ってみたことがないので，概念だけ説明しておきます。使用するAPIは，つぎのものになります。

●midiStreamOpen

［C言語での定義］

```
MMRESULT midiStreamOpen(
    LPHMIDISTRM lphStream,
    LPUINT puDeviceID,
    DWORD cMidi,
    DWORD dwCallback,
    DWORD dwInstance,
    DWORD fdwOpen
  );
```

●midiStreamOut

［C言語での定義］

```
MMRESULT midiStreamOut(
    HMIDISTRM hMidiStream,
    LPMIDIHDR lpMidiHdr,
    UINT cbMidiHdr
  );
```

●midiStreamClose

［C言語での定義］

```
MMRESULT midiStreamClose(
```

```
    HMIDISTRM hStream
  );
```

パターン②では，低レベルMIDI APIがMIDIメッセージを一つずつMIDI機器へ送っていました。これに対しパターン③では，シーケンシャル（連続的）なMIDIメッセージ（＝ストリーム）を，用意したバッファに蓄えていきます。そして，それを順次MIDI機器へ送出していくという，より実際的なMIDI演奏方法です。

Q 『C＋＋Builder（シープラスプラスビルダー）』について質問です。

①画面をDirectX（ダイレクトエックス）みたいにフル・スクリーンにする方法を教えてください。タスクバーを消すことはできます。

②ジョイパッドによる操作の方法も教えてください。

③今までにいろいろなゲームを作ったのですが，シューティング・ゲームを作ったときにスプライトが遅いのです。もっと速くする方法を教えてください。

【長崎市・恋来涼河（こいこりょうが）15歳】

A 社名が変わったボーランドのプログラミング開発システム『C++Builder』についての質問ですね。

フル・スクリーンにするには？

「画面をDirectXみたいにフル・スクリーンにする方法」というのは，単にフル・スクリーンをアプリケーションで占有するのではなく，アプリケーションが想定した画面サイズ（通常640×480ドット）に切り替えたいということなのでしょう。

画面モードを切り替えるAPIとしては，ChangeDisplaySettingsというAPIが用意されています。

●ChangeDisplaySettings

［C言語での定義］

```
LONG ChangeDisplaySettings(
    LPDEVMODE lpDevMode,
    DWORD dwflags
  );
```

ただし，これには重要な使用上の注意があります。というのは，このAPIで画面モードを切り替える場合，たいていのビデオカードでは色数を変更するときにWindowsの再起動を要求してくるからです。

アプリケーションが画面モードを切り替えたいからといって，そのたびにWindowsの再起動を要求するというのは，使い勝手が悪すぎます。ですから，このAPIを使う場合，Windowsの再起動はしない範囲でのみ画面モードを切り替えるように注意しましょう。

画面モードの切り替えに，Windowsの再起動が必要かどうかは，このAPIを呼びだしたときの戻り値によって判断できます。戻り値が“DISP_CHANGE_SUCCESSFUL”の場合は，問題なく画面モードを切り替えることができたということです。“DISP_CHANGE_RESTART”の場合は，Windowsの再起動が必要となります。

ビデオカードによって，切り替えることが可能な画面モードは異なります。ですから，あらかじめアプリケーションの切り替えたい画面モードが，そのマシン環境で使えるかどうかを調べておく必要もあります。

そのために用意されているAPIが，EnumDisplaySettingsです。

●EnumDisplaySettings

［C言語での定義］

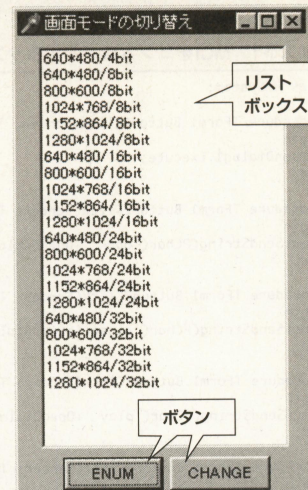
```
BOOL EnumDisplaySettings(
      LPCTSTR lpszDeviceName,
// specifies the display device
      DWORD iModeNum,       //
specifies the graphics mode
      LPDEVMODE lpDevMode //
points to structure to receive
settings
  );
```

《リスト3》画面モードを切り替えるサンプル・リスト（Delphi用）

```
procedure TForm1.btnEnumClick(Sender: TObject);
var
  dm:TDEVMODE;
  i:integer;
begin
  ListBox1.Items.Clear;
  i:=0;
  while EnumDisplaySettings(nil,i,dm) do
  begin
    ListBox1.Items.Add(
      IntToStr(dm.dmPelsWidth)+'*'+
      IntToStr(dm.dmPelsHeight)+'/'+
      IntToStr(dm.dmBitsPerPel)+'bit');
    Inc(i);
  end;
end;

procedure TForm1.btnChangeClick(Sender: TObject);
var
  dm:TDEVMODE;
begin
  EnumDisplaySettings(nil,ListBox1.ItemIndex,dm);
  case ChangeDisplaySettings(dm,CDS_TEST) of
    DISP_CHANGE_RESTART:
      ShowMessage('このモードに切り替えるには、再起動が必要です。');
    DISP_CHANGE_SUCCESSFUL:
      ChangeDisplaySettings(dm,0);
  end;
end;

end.
```



《第3図》画面モードを切り替えるサンプル。[ENUM]ボタンで，現在選択可能な画面モードの一覧をリストボックスに表示する。リストの中から画面モードを選択し，[CHANGE]ボタンを押すことで，その画面モードへ変更する

画面モードの切り替えに関する，サンプル・プログラムをあげておきます（**リスト3，第3図**）。

簡単に解説すると，「ENUM」ボタンを押すことで，現在のマシン環境で選択可能な画面モードの一覧がリストに表示されます。画面モードは，X，Y方向の解像度と，色数（ビットカラー）で表現されます。

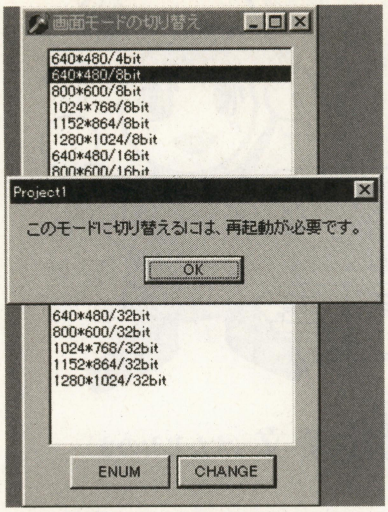
リスト一覧から変更したい画面モードを選択し，「CHANGE」ボタンを押すと，画面モードのテストが行なわれます。問題なく変更可能な場合は，そのまま画面モードが変更されます。

もしも，その変更にWindowsの再起動が必要な場合は，メッセージを表示して画面モードの変更は行なわれません（**第4図**）。

ジョイパッドはどう使う？

それではつぎの質問，「ジョイパッドによる操作方法」にお答えしましょう。

これは，最近ではDirectXに含まれる“DirectInput”を使うのがスジかもしれませんね。しかし，昔ながらのジョイスティック・レベルならば，前から用意され



《第4図》画面モード変更時にWindowsの再起動が必要な場合は，メッセージを表示して画面モードの変更を中止する

できるマルチメディアAPIを使っても扱うことができます。

ジョイスティックに関する主なAPIは，以下のとおりです。

● **joyGetNumDevs**

```
[C言語での定義]
UINT joyGetNumDevs(VOID);
```

● **joyGetDevCaps**

```
[C言語での定義]
MMRESULT joyGetDevCaps(
    UINT uJoyID,
    LPJOYCAPS pjc,
    UINT cbjc
  );
```

● **joyGetPos**

```
[C言語での定義]
MMRESULT joyGetPos(
    UINT uJoyID,
    LPJOYINFO pji
  );
```

● **joyGetPosEx**

```
[C言語での定義]
MMRESULT joyGetPosEx(
    UINT uJoyID,
    LPJOYINFOEX pji
  );
```

joyGetNumDevsは，そのパソコンに接続されているジョイスティックの数を知るためのAPIです。これで，ジョイスティックの存在を確かめるわけです。

joyGetDevCapsは，ジョイスティックの性能を知るためのAPIです。性能とは，

《リスト4》ジョイスティックに関する各種APIを使ったサンプル・リスト（Delphi用）

```
uses MMSystem;

var
  jc:TJOYCAPS;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  if joyGetNumDevs<=0 then
    ShowMessage('ジョイスティックが接続されていません');
  joyGetDevCaps(JOYSTICKID1,@jc,sizeof(TJOYCAPS));
end;

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
var
  ji:TJOYINFO;
begin
  joyGetPos(JOYSTICKID1,@ji);

  editX.Text:=IntToStr(ji.wXpos);
  cbXRight.Checked:=false;cbXLeft.Checked:=false;
  if Abs(((jc.wXmax-jc.wXmin) div 2)-ji.wXpos)>(jc.wXmax-
jc.wXmin)div 3 then
    if (jc.wXmax-jc.wXmin) div 2>ji.wXpos then
      cbXLeft.Checked:=true
    else
      cbXRight.Checked:=true;

  editY.Text:=IntToStr(ji.wYpos);
  cbYUp.Checked:=false;cbYDown.Checked:=false;
  if Abs(((jc.wYmax-jc.wYmin) div 2)-ji.wYpos)>(jc.wYmax-
jc.wYmin)div 3 then
    if (jc.wYmax-jc.wYmin) div 2>ji.wXpos then
      cbYUp.Checked:=true
    else
      cbYDown.Checked:=true;

  if (ji.wButtons and JOY_BUTTON1)<>0 then cb1.Checked:=true
else cb1.Checked:=false;
  if (ji.wButtons and JOY_BUTTON2)<>0 then cb2.Checked:=true
else cb2.Checked:=false;
end;

end.
```

要するにそのジョイスティックが

- **X，Y軸に関して，どの程度のアナログ解像度を持っているか（あるいはデジタルか）**
- **ボタンはいくつあるか**
- **ラダーの解像度はどれだけあるか**
- **X，Y軸以外の軸の解像度はいくつか**

などの情報です。

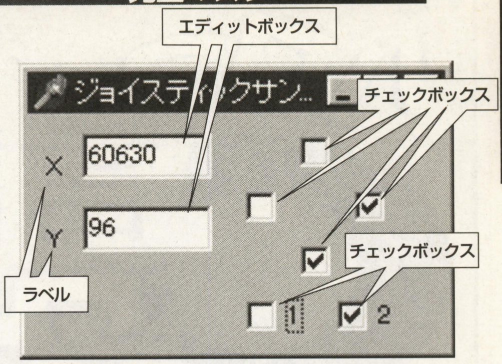
そして，実際にジョイスティックの状態をチェックするAPIが，joyGetPosとjoyGetPosExです。

joyGetPosは，比較的シンプルな3軸4ボタン以下のジョイスティックに対応したAPIです。これに対してjoyGetPosExは，その能力以上を持つジョイスティックに対応したAPIです。

これらを使ったサンプル・プログラムをあげておきます（リスト4，第5図）。

簡単に解説しておくと，このサンプルではジョイスティックのX，Y軸のアナログ値と，ボタン1，2が押されたかのチェック，そしてX，Y軸のデジタル・チェックを行なっています。

アナログ・ジョイスティックが接続されている場合でも，実際にゲーム中はデジタル2値しか必要ない場合がよくありますね。そのようなときは，アナログジョイスティックをデジタル2値で判断する必要があります。



《第5図》ジョイスティックを扱うサンプル。X，Yにはアナログ・ジョイスティックのX，Y軸方向の傾き値が表示され，六つのチェックボックスには四方向＆二つのボタンのオン／オフが表示される

アナログ値をデジタル2値に変換する場合，もっとも簡単なのはアナログの最大値と最小値の中間値を中央値として，それより大きいか小さいかで判断する方法です。

ただし，アナログ・ジョイスティックには“キャリブレーション”という問題があります。つまり，機種ごとにスティックのセンター位置や最大傾き角に差があるので，それをソフトウエア的に修正しておく必要があるのです。この作業を，「キャリブレーションを合わせる」といいます。

アナログ値をデジタル2値に変換するために，サンプルでは軸の最大値から最小値までを三分割し，中央1／3の範囲は遊びの範囲としています。これで，感度を鈍らせることができ，実際に使えるデジタル2値に変換しているのです。

スプライトを速くするには…？

最後の質問は，「スプライトを速くする方法」です。

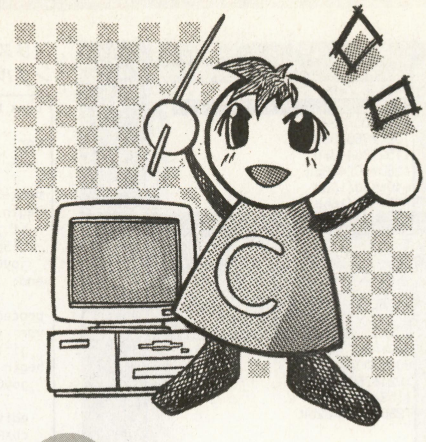
…というところで誌面がつきてしまいました。これについては，次回までの宿題とさせてください。

以前，中途半端に終わってしまったCreateDIBSectionの話のフォローもかねて，次回はスプライトの実現方法とその速さについて，くわしく紹介してみたいと思います。

というわけで，今回はここまで。次回のネタがきまってよかったね＜自分。

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハローC言語ワールド



第2部 第4回 プログラムの流れをコントロールしよう！ ～制御の基本は条件分岐～

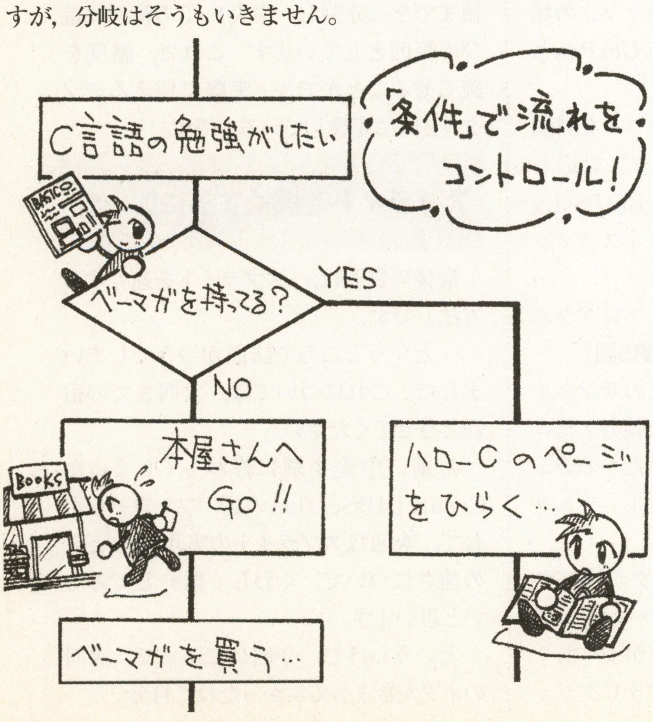
四辻孝文（すたじおのま）

プログラムは滝の水のように，上から下へと順を追って流れていきます。でもそれだけじゃ困りますね。ただ，上から下に流れるだけでは，いつも同じような動作をするプログラムしか作れません。条件によって分岐したり，繰り返したり，上に戻ったりしなくちゃいけません。今回のテーマはそういった「プログラムの流れのコントロール」です。

まずは分岐について

プログラムの制御で基本になるのが「分岐」です。とりあえず今回は，この「分岐」についてやっていきます。

「分岐」とは，簡単にいうと分かれ道です。これができないとほとんどのプログラムが組めません。繰り返しだったら繰り返す回数分，命令を書くという「力（ちから）ワザ」でもなんとかできちゃいますが，分岐はそうもいきません。



条件分岐は制御の基本！

さて，分岐を行なうためには「条件」が必要です。条件は大抵数式で表され，「a>b」のような形になります。

まずは，実際にCでプログラミングするとどうなるか，見てみましょう。

```
#include<stdio.h>

void main(){
  int tmp;

  tmp=1;

  if(tmp<2)
    printf(" 2未満だね¥n");
}
```

このプログラムを実行すると「2未満だね」と表示されます。これはプログラムを理解していなくても，なんとなくわかると思いますけどね。

このプログラムで見てほしいのは，実際に分岐をさせるためのif文の部分です。「if」はカッコの中の条件が正しければ，次の文を実行するという動作をします。この場合

```
printf(" 2未満だね¥n");
```

の部分です。ここは「if」とひとまとめ…というか，くっついている形になっているので，見やすいように字下げを行なっています。

条件を満たした（数式が正しかった）場合には，次の命令が実行されましたが，条件を満たさなかった場合（数式が正しくなかった場合），とくに指定されていなければ何もしないのですが，

「else」があった場合，「else」の次の文が実行されます。先ほどのプログラムでif文の部分を

```
if(tmp<2)
    printf(" 2未満だね¥n");
else
    printf(" 2以上だね¥n");
```

とすると，変数「tmp」が2より小さかったら，「if」の条件「tmp<2」が成立するので「2未満だね」と表示されます。2以上なら条件が成立しないので，「else」の次の命令が実行されるので「2以上だね」と表示されるわけです。

ここで注意してほしいのは，「tmp」は1のままなので，実行結果は変わらないんですけどね。

複数の文を実行させる場合はブロック化する

気がついた人もいるかもしれませんが，これだけだと条件を満たした場合，満たさなかった場合ともに，一つの文しか実行できません。

```
if(tmp<10)
printf(" 条件を満たせば実行¥n");
printf(" 常に実行¥n");
```

というプログラムでは，変数「tmp」が10未満なら「条件を満たせば実行」と「常に実行」の両方を表示し，変数「tmp」が10以上なら「常に実行」が表示されます。

これだと，ちょっと複雑な処理をさせたいときなどは困りますよね。そこで，複数の文をブロック化してひとつにまとめます。こうすると複数の命令も実行できます。

実際にブロック化を行なうには，中カッコ「{}」で囲みます。これを

```
if(tmp<10)
{
printf(" 条件を満たせば実行¥n");
printf(" ここも条件を満たした場合のみになる¥n");
}
```

と変更すると，変数「tmp」が10未満の場合に「条件を満たせば実行」と「ここも条件を満たした場合のみに実行」の二つの文字が表示され，「tmp」が10以上だった場合には，何もしなくなります。

中カッコが離れているので，囲まれているのがわかりにくいかもしれませんが，その囲まれた部分が一つのまとまりとして処理されてるわけですね。

実際には字下げを行なって，

```
if(tmp<10){
    printf(" 条件を満たせば実行¥n");
    printf(" ここも条件を満たした場合のみになる¥n");
}
```

のように書きます。

条件式の記号たち

if文の書式がわかっていても，条件式の書きかたがわからないと困りますね。ここまでで使った条件式の記号「<」は，普通に使うものと同じ形のものでした。

不等号の「<」と「>」は，Cでも普段使うのと同じ記号「<」・「>」を使います。でも，以上・以下を表すために使う「≦」と「≧」はCにはないので，「<=」「>=」というように，2文字で表します。

いちばん気をつけなきゃいけないのが，等号「=」です。等号をCで表すには「==」と，イコール二つになります。一つだけのイコールは「代入」を意味します。

```
tmp=1;
```

みたいに使いましたよね。変数「tmp」が1ならばという条件

```
if(tmp==1)
```

を，まちがえて

```
if(tmp=1)
```

としてしまうと，ここでは条件判断ではなく代入が行なわれてしまい，変数「tmp」が1になり，思ったとおりの動作をしてくれません（たぶん，常に条件を満たすことになってしまう）。

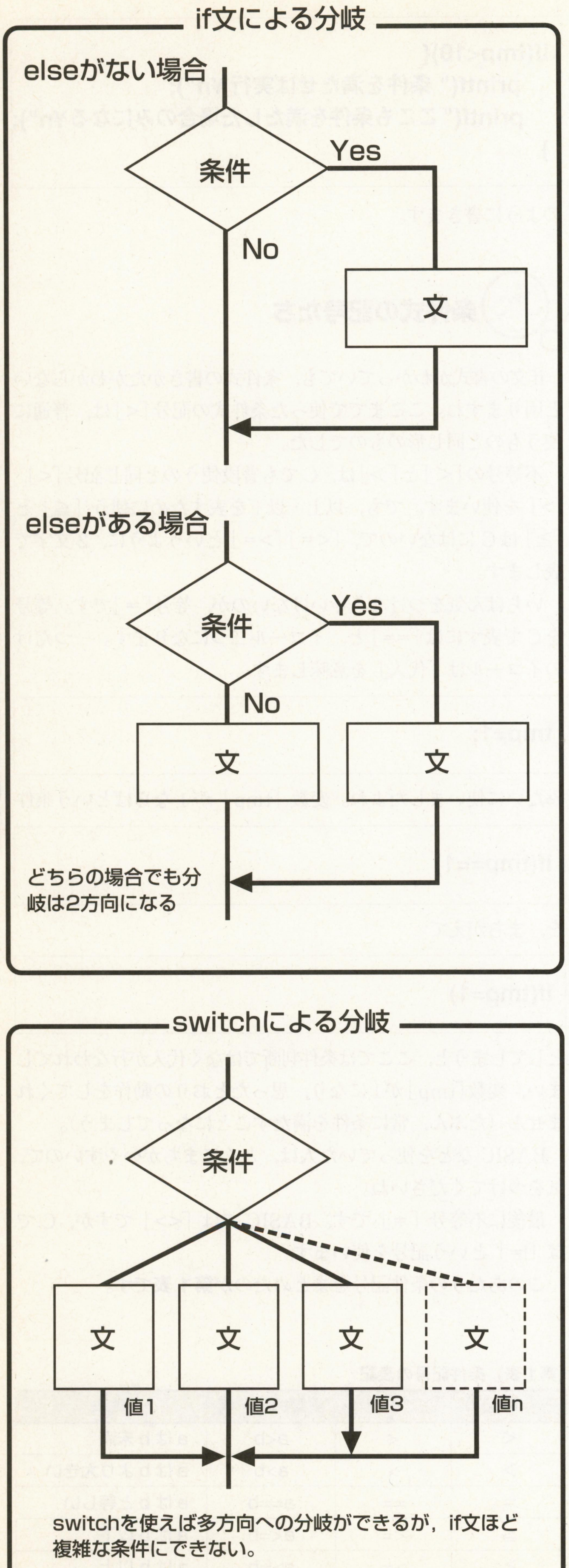
BASICなどを使っていた人は，とくにまちがいやすいので，気をつけてくださいね。

最後に不等号「≠」です。BASICでは「<>」ですが，Cでは「!=」という記号を使います。

このあたりの条件記号をまとめたのが**第1表**です。

《第1表》条件記号の表記

通常の記号	Cでの記号	実際の表記例	意味
<	<	a<b	aはb未満
>	>	a>b	aはbより大きい
=	==	a==b	aはbと等しい
≦	<=	a<=b	aはb以下
≧	>=	a>=b	aはb以上
≠	!=	a!=b	aはbと異なる



《第１図》if 文と switch 文による分岐

複雑な条件も組み合わせでOK

条件式一つでは，複雑な条件を表せませんね。でも条件式は複数組み合わせて使うことができるんです。ためしに「変数「tmp」が10以下の偶数の場合」という条件を書いてみます。偶数かどうかの判定には，剰余演算子「%」を使います。これは割り算の余りを求めるときに使うもので，たとえば

```
10%3
```

は，10を3で割った余りの「1」になります。偶数は2で割り切れる数のことなので，2で割った余りが0になればいいわけです。「変数「tmp」が10以下」というのは

```
tmp<=10
```

と書けばいいですね。そして，変数「tmp」が偶数だというのは

```
tmp%2==0
```

と書けばOKです。条件の「変数「tmp」が10以下の偶数の場合」というのは，この二つの条件が両方とも満たされなければいけないわけです。この二つを別々のif文で

```
if(tmp<=10)
    if(tmp%2==0)
        printf(" 条件満たしたよん ¥n");
```

のように書いても別にかまわないのですが，もう少しスマートにいきましょう。

こういう場合には，条件式を組み合わせて使います。両方の条件を満たした場合，つまり，各条件を満たすことをA･Bとすると「AかつB」の場合，Cでは「A && B」と表します。この条件を実際に書くと

```
if(tmp<=10 && tmp%2==0)
```

となるわけですね。

さっきの条件文をちょっと変えて「変数「tmp」が10以下か偶数の場合」とした場合，つまり「AまたはB」の場合，Cでは「A ¦¦ B」と表します。実際には

```
if(tmp<=10 ¦¦ tmp%2==0)
```

ですね。どっちも「&&」「¦¦」と2文字なので気をつけてくださいね。

ところで，この「¦」という記号，初めて見る人もいると思います。BASICなどでは使いませんしね。「こんなのキーボードにないよ〜」と思うかもしれませんね。キーボード右上のほうに

ある「¥」と書かれているキーをシフトキーを押しながら打つと出てきます。もしかしたらちょっと形がちがうかもしれません。単なる縦線だったり，真ん中が切れた縦線だったりしますが，同じものなので気にしなくてもいいですよ。

条件としてよく使うものに「範囲チェック」があります。これは二つの条件で下限と上限をチェックすればいいですね。変数「tmp」が1以上100未満という条件なら

```
if(1<=tmp && tmp<100)
```

ですね。

もっと複雑な場合も，基本は同じ

もっと複雑な条件，たとえば「変数「tmp」が偶数なら10以下，奇数なら10以上」とかいう条件でも基本は同じです。ただ，条件判断の順序が問題になることがあるので，カッコを使って優先順位を表します。

複雑な条件の場合，分解して考えていくとわかりやすいと思います。この場合，「偶数で10以下」と「奇数で10以上」にわけて考えます。条件式に直すと

```
「tmp%2=0 && tmp<=10」と
「tmp%2=1 && tmp>=10」
```

です。このどちらかが満たされればいいので，この二つを「¦¦」で連結します。このときに優先順位が気になるので，カッコをつけておきます。そうすると

```
if((tmp%2=0 && tmp<=10) ¦¦ (tmp%2=1 &&
tmp>=10))
```

という条件になりますね。

多方向への分岐「switch」

if文では「else」があってもなくても，2方向への分岐しかできません（**第1図**）。多方向への分岐には複数のif文を使う必要があります。

Cで多方向分岐を行なうにはswitch文を使います。Visual Basicのselect文みたいなものです。行番号BASIC（N88-BASICやMSX-BASIC）には似たような命令はないんですが，強いて言うならON GOTO文に近いかな。

switch文は

```
switch(制御式){
  case 値1：
     文1－1
     文1－2･･･
     break;
  case 値2：
     文2－1
     文2－2･･･
     break;
  .
  .
  .
  default:
     文･･･
}
```

という形になっています。switch文の本体はブロックになっているのがわかると思います。

switch文は，制御式の値が「case」ラベルの値と同じときに，「case」ラベルの下の文を実行して，「break」ラベルで「switch」の構文から抜けます。どの「case」の値とも一致しなかった場合は「default」ラベルの文が実行されます。

「case」の「break」を省略した場合，すぐ下の「case」ラベルの文も実行されます。言葉だけじゃ分かりにくいので，例をあげて説明しますね。

```
switch(tmp){
  case 1: ････････････････････････････ ①
     printf(" 1 ¥n");
     break;･･････････････････････････ ②
  case 2: ････････････････････････････ ③
     printf(" 2 ¥n");
  case 3: ････････････････････････････ ④
     printf(" 3 ¥n");
     break;･･････････････････････････ ⑤
  case 4: ････････････････････････････ ⑥
  case 5: ････････････････････････････ ⑦
     printf(" 4 ¥n");
     break;
  default: ･･･････････････････････････ ⑧
     printf("Etc.¥n");
}
```

この「switch」構文で，変数「tmp」の値によって何が表示されるか見ていきます。

まず，変数「tmp」が1の場合。最初の①の「case」に引っかかりますね。そこで「1」が表示されて②の「break」で抜けます。

次に２の場合。③の「case」に行き，「2」を表示します。この「case」には「break」がないので，処理はそのまま④の「case」ラベルの処理へ続きます。「3」を表示して抜けるわけですね。

変数「tmp」が3の場合は1のときと同じように，④の「case」から「3」を表示して抜けます。④の処理は「tmp」が２と３のときに実行されるわけです。

4の場合は，⑥の「case」に飛ぶんですが，ここには文がありません。「break」もないので，⑦の「case」つまり変数「tmp」が5の場合とまったく同じ動作をします。

その５は，４を表示して抜けます。

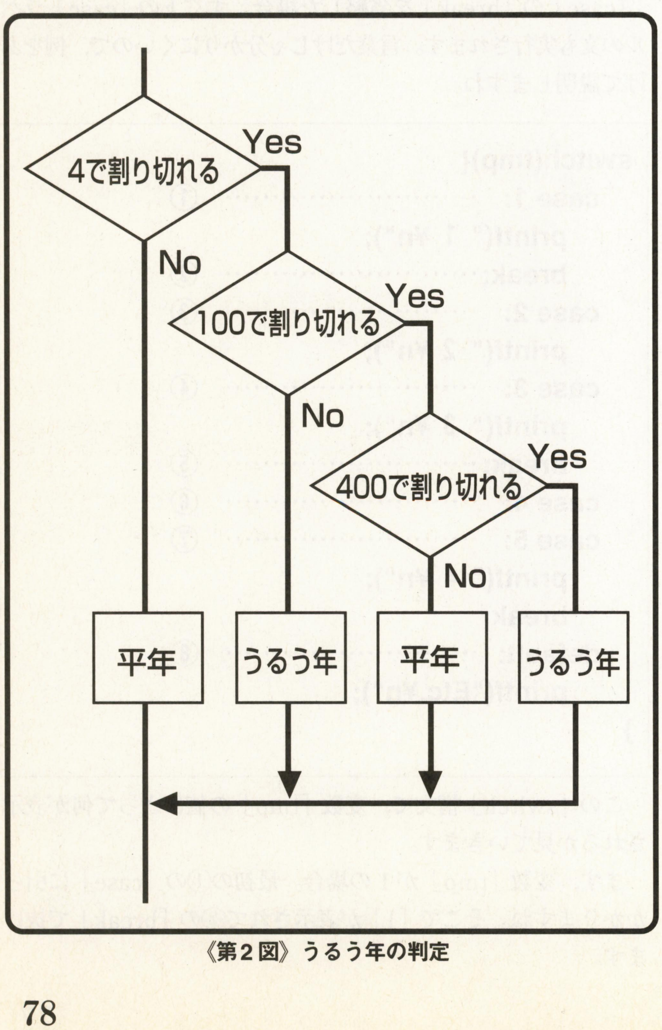
変数「tmp」が「case」に指定された値，1·2·3·4·5のどれでもなかった場合，処理は⑧の「default」ラベルに移ります。ここでは「Etc.」と表示させています。

select 文は便利ですが，条件にif 文のように範囲を指定したりできません。「条件式の値がn の場合」という条件しか使えないわけです。それ以外の複雑な判断をさせる場合には，複数のif文で表す必要があります。

最後にプロラミング

最後に，ある年が“うるう年”かどうか調べるプログラムを作ってみます。

まずは“うるう年”の定義です。**第２図**を見てください。4で割り切れる年は“うるう年”。ただし100で割り切れる年は“平年”。さらに400で割り切れる年は“うるう年”ということになります。



《第２図》うるう年の判定

プログラムは年を入力させて，その年が“うるう年”なら「うるう年」，“平年”なら「平年」と表示させるようにしましょうか。

まずは素直に条件をならべて作ってみます。

```
#include<stdio.h>

void main(){
   int year;

   printf(" 何年をしらべるの？¥n");
   scanf("%d",&year);

   if(year%4==0)
      if(year%100==0)
         if(year%400==0)
            printf(" うるう年¥n");
         else
            printf(" 平年¥n");
      else
         printf(" うるう年¥n");
   else
      printf(" 平年¥n");
}
```

これがいちばん素直なプログラムですね。

“うるう年”の条件は，ちょっと考えるとひとつにまとめられることに気がつきます。「4で割り切れて100で割り切れない」「400で割り切れる」という二つの条件のどちらかが満たされればいい，ということに気がつくと

```
#include<stdio.h>

void main(){
   int year;

   printf(" 何年を調べるの？¥n");
   scanf("%d",year);

   if((year%4==0 && year%100!=0) || year%
   400==0)
      printf(" うるう年¥n");
   else
      printf(" 平年¥n");
}
```

と，こんなに短いプログラムにできます。やることは同じですが，こっちのほうがスマートですね。それではまた来月！

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門

特別連載



TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第4回 DirectAnimationの最重要概念 “ビヘイビア”とは？

最近のゲームには欠かせないマルチメディア技術『DirectX（ダイレクト・エックス）』。今月は，DirectAnimation（ダイレクトアニメーション）プログラミングでもっとも重要な概念である，“ビヘイビア”についてくわしく解説します。そして，グラデーションや網掛け，軌跡に沿った複雑なアニメーションなどを実現させるテクニックを紹介しましょう。

まずはIE4を用意しよう

今回も『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）（以降VBと略）』を持っていない人でも楽しめるように，『Visual Basic Script（ビジュアル ベーシック スクリプト）（以降VBScriptと略）』によるHTMLをベースに説明していきます。これを動作させるために必要な『インターネットエクスプローラ4.01（以降IE4と略）』を持っていない人は，下記アドレスで入手しておいてください。

●http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/

今回作成するサンプルは，以下のような3部構成となっています。

● 網掛けのイメージを背景に，カウント・ダウンするオープニング画面
● 文字を，軌跡にそって移動させるマーキーのような画面
● カラフルなグラデーションを使った，エンディング画面

つぎに，85ページに掲載されているリスト1を見てください。これが，VBScriptで記述されたサンプルです。

この入力は，Windows付属の『メモ帳』でOKです。入力したら，拡張子を“htm”または“html”にしてディスクに保存してください（記事中ではc:¥demo3.htmとしている）。

保存したら，IE4のメニューから[ファイル]-[開く]で読み込みます。これで，すぐにプログラムが実行されます。

実行時にVBScriptのエラーが表示されてしまう場合は，エラーの発生行はもちろん，その一つ前の行も調べてください。他の行の入力ミスでエラーが発生するケースも多いので，注意深くデバッグしましょう。

ビヘイビア～DABehaviorオブジェクトとは？

さて，今回の重要なテーマである“ビヘイビア”の解説からはじめます。

ビヘイビア【Behavior】を辞書でひくと，「ふるまい・挙動・作用」という意味であることがわかります。DirectAnimationに関しても，この意味で使われています。

DirectAnimationには“DABehavior”というオブジェクトが存在します。第1表に，このDABehaviorオブジェクトの主なメソッド（機能）を示してあります。これを見てもわかるように，DABehaviorオブジェクトは，一定期間継続させたりリピートさせたりする“ふるまい”を指定するものです。

《第1表》“ビヘイビア”DABehaviorオブジェクトの主なメソッド

メソッド	内容
bvr.Duration(s)	s秒間，継続するビヘイビアを返す。パラメータはDouble型
bvr.DurationAnim(s)	s秒間，継続するビヘイビアを返す。パラメータはDANumber型
bvr.Repeat(n)	n回，リピートするビヘイビアを返す。パラメータはLong型
bvr.RepeatForever	無限リピートするビヘイビアを返す。パラメータなし
bvr.RunOnce	1回だけ実行するビヘイビアを返す。パラメータなし
m.Sequence(bvr1, bvr2)	二つのビヘイビア（bvr1，bvr2）を組み合わせたビヘイビアを返す。組み合わせる順番は，パラメータ順。パラメータはDABehavior型

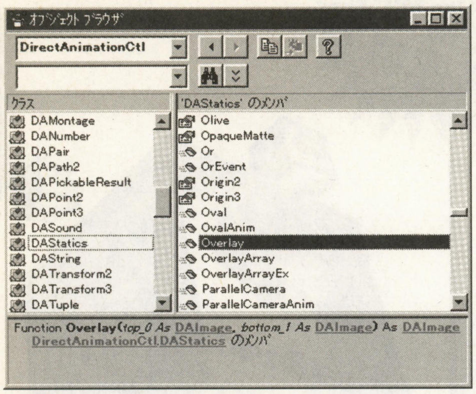
※mはDAStaticsオブジェクト，bvrはDABehaviorオブジェクト

オブジェクトブラウザ *1　Technical Column

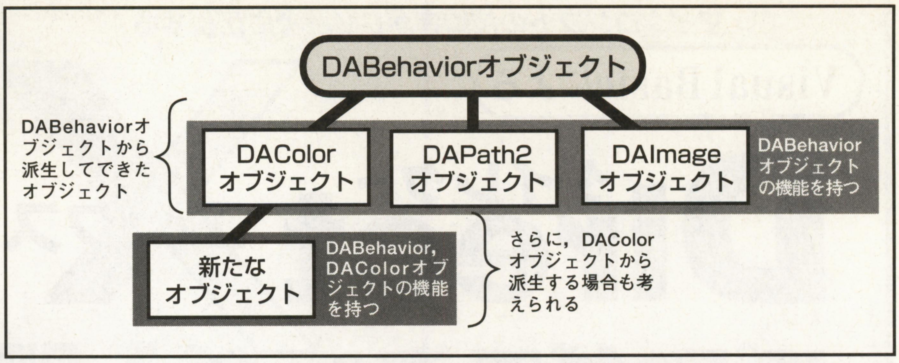
オブジェクトブラウザを表示させる手順は，以下のとおり。

VB5.0のメニューから[プロジェクト]-[コンポーネント]を選択。そこで表示される“DirectAnimation Library”に，チェックを付けて[OK]ボタンを押す。

そして，[表示]メニューの[オブジェクトブラウザ]を選択し，ライブラリのコンボボックスから“DirectAnimationCtl”を選択する。



《第1図》オブジェクトのプロパティ／メソッド，引数や戻り値のデータ型などを知りたいときに便利な『オブジェクトブラウザ』



《第2図》オブジェクト指向プログラミングの概念図

この表で示した機能は，DirectAnimationが提供するほとんどのオブジェクト（DAColor，DAPath2，DAImage，DASound，…）にも存在しています。これらは，VBのオブジェクトブラウザ（**第1図**）で確認することができます[*1]。

DirectAnimationでは，DABehaviorオブジェクトが他のオブジェクトのもと（基本クラス[*2]）になっています。つまり，DAColorなどの各オブジェクトは，このDABehaviorから派生しているのです（**第2図**）。

DirectAnimationは，

- **数値に関するビヘイビア**
- **色に関するビヘイビア**
- **イメージに関するビヘイビア**
- **サウンドに関するビヘイビア**

というように，いろいろなビヘイビア（ふるまい・作用）を定義していきます。そして，それらを組み合わせることで，一連のアニメーションを実現するわけです。

このビヘイビアの概念こそ，DirectAnimationの中核であるといってもいいでしょう。

ちょっとむずかしい話になってしまったかもしれませんが，プログラミングは「習うより慣れろ」です。つぎに，実際のプログラミング処理について解説していくことにしましょう。

カウント・ダウンの処理を考えよう！

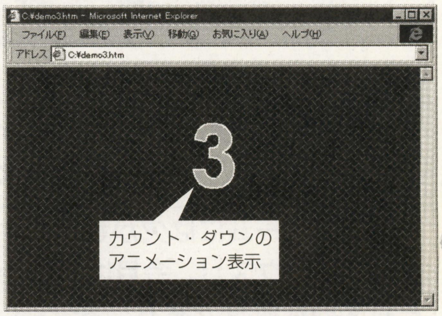
ここで，もう一度**リスト1**を見てください。①の部分に注目しましょう。

```
Set m = DAControl.MeterLibrary
```

これは，DirectAnimationのプロパティ（属性）やメソッドを使うための準備部分で，DAStaticオブジェクトを変数mにセットします。今回使用する座標系システムはMeterLibrary（中央が原点，X軸は右がプラス，Y軸は上がプラス，単位はメートル）です。

はじめに，**第3図**のような「3→2→1→0」とカウント・ダウンするオープニング画面を作りましょう。何秒前からカウントダウンをはじめるかは，FADE_INという定数を使います。ここでは，5秒に設定してあります。

②を見てください。



《第3図》IE4でリスト1を実行すると，まずはカウント・ダウンがはじまる

```
Set num = m.SlowInSlowOut(FADE
_IN, 0, FADE_IN, 0)
Set fnt = m.Font("Arial", 144,
 m.White).Bold
Set strpth = m.StringPathAnim
(num.ToString(0), fnt)
Set border = m.DefaultLine
Style.Color(m.White).Width(2)
Set fillimg = m.SolidColor
Image(m.Silver)
Set opimg = strpth.Fill(border,
 fillimg)
```

SlowInSlowOutメソッドを使って，開始値FADE_INから終了値0までを，FADE_IN秒で補間するDANumberオブジェクトを返します。第4引数は「0」で均等，「1」でslow-in-slow-out（遅→速→遅），「−1」でfast-in-fast-out（速→遅→速）になります。ここでは0なので，5〜0までを5秒間で均等に減少するDANumberオブジェクト（num）になります。

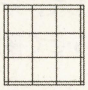
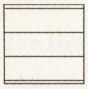
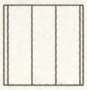
つぎに，「Arial，144ポイント，白，太字」のDAFontStyleオブジェクト（fnt）を定義して，StringPathAnimメソッドで文字から軌跡を表すDAPath2オブジェクト（strpth）を作成します。StringPathAnimメソッドの引数num.ToString(0)がポイントです。ToStringメソッドで，カウント・ダウンするDANumberオブジェクト（num）からDAStringオブジェクトに変換するわけです。ToStringメソッドの引数は，小数以下の桁数を指定します。

クラス *2 Technical Column

クラス【class】とは，オブジェクトに対してデータ構造と操作手続きを定義したもの。従来のBASICプログラミングにおける“変数の型”と考えてもいい。

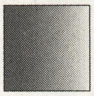
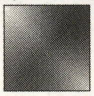
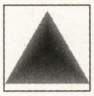
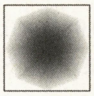
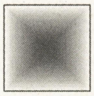
「基本クラスになっている」という意味がわかりづらいかもしれないが，たとえばaとbというメソッドを持つオブジェクトXから派生してできたオブジェクトYは，aとbのメソッドも同時に持っているということになる。このあたりは，オブジェクト指向プログラミングでは重要な概念なので，しっかり把握しておこう。

《第2表》“網掛け”DAImageオブジェクトを返す主なメソッド

表現	メソッドと内容
右下がりの網掛け 	m.**HatchBackwardDiagonal**(color, size) m.**HatchBackwardDiagonalAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）
マス目状の網掛け 	m.**HatchCross**(color, size) m.**HatchCrossAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）
斜めマス目状の網掛け 	m.**HatchDiagonalCross**(color, size) m.**HatchDiagonalCrossAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）
右上がりの網掛け 	m.**HatchForwardDiagonal**(color, size) m.**HatchForwardDiagonalAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）
横線の網掛け 	m.**HatchHorizontal**(color, size) m.**HatchHorizontalAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）
縦線の網掛け 	m.**HatchVertical**(color, size) m.**HatchVerticalAnim**(color, size) color：線の色。DAColorオブジェクト size ：線の間隔（単位は座標系に依存）

※mはDAStaticsオブジェクト
※sizeパラメータはDouble型。
メソッドの2行目にある，～Animメソッドのsizeパラメータは DANumber型

《第3表》“グラデーション・イメージ”DAImageオブジェクトを返す主なメソッド

表現	メソッドと内容
左右の色を指定する水平グラデーション。1m×1mの正方形 	m.**GradientHorizontal**(left, right, power) m.**GradientHorizontalAnim**(left, right, power) left　：左の色（DAColor） right　：右の色（DAColor） power　：色の割合（Double／DANumber）
コーナーの４色を指定するグラデーション。1m×1mの正方形 	m.**GradientSquare**(lowleft, upleft, upright, lowright) lowleft　：左下の色（DAColor） upleft　：左上の色（DAColor） upright　：右上の色（DAColor） lowright：右下の色（DAColor）
多角形の中心と外側の色を指定するグラデーション 	m.**RadialGradientPolygon**(inner, outer, points, power) m.**RadialGradientPolygonAnim**(inner, outer, points, power) inner　：中心の色（DAColor） outer　：外側の色（DAColor） points　：座標の配列（DAPoint2の配列） power　：色の割合（Double／DANumber）
正多角形の中心と外側の色を指定するグラデーション。1m×1mのサイズ 	m.**RadialGradientRegularPoly**(inner, outer, edges, power) m.**RadialGradientRegularPolyAnim**(inner, outer, edges, power) inner　：中心の色（DAColor） outer　：外側の色（DAColor） edges　：頂点数（Double／DANumber） power　：色の割合（Double／DANumber）
正方形の中心と外側の色を指定するグラデーション。1m×1mの正方形 	m.**RadialGradientSquare**(inner, outer, power) m.**RadialGradientSquareAnim**(inner, outer, power) inner　：中心の色（DAColor） outer　：外側の色（DAColor） power　：色の割合（Double／DANumber）

※mはDAStaticsオブジェクト
※power＝1で50%ずつ補間する（注意：現バージョンでは1以外の値をあたえても50%ずつの補間になってしまう）

さらに，「2ポイント，白，実線」の枠線（border）と，「明るい灰色の塗りつぶし」イメージ（fillimg）を定義して，軌跡（strpth）のFillメソッドでカウント・ダウンのイメージ（opimg）にします。

網掛け処理はどうする？

つぎに，オープニング画面の背景を“網掛け処理”します。

第2表と第3表に，いろいろな網掛けとグラデーションのイメージ（DAImageオブジェクト）を返す主なメソッドを示してあります。

ここで，**リスト1**の③を見てください。

```
Set tmpimg = m.HatchDiagonal
Cross(m.Gray, 0.004)
Set opimg = m.Overlay(opimg,
tmpimg)
```

HatchDiagonalCrossメソッドで「灰色で間隔が0.004mのクロスの網掛け」のイメージ（tmpimg）を作り，先ほどのカウント・ダウンのイメージ（opimg）とOverlayメソッドで重ね合わせます。

そして，④が今回のテーマであるビヘイビアです。

```
Set bvr1 = m.DANumber(1).Dura
tion(FADE_IN)
Set bvr2 = m.DANumber(0).Re
peat Forever
Set bvr = m.Sequence(bvr1,
bvr2)
Set opimg = opimg.OpacityAnim
(bvr)
```

変数bvr1は，DANumber(1)がFADE_IN秒間継続する数値（DANumber）ビヘイビアです。Durationは，「継続時間」と考えてください。たとえば，xxxxx.Duration(n)とあれば，「xxxxxをn秒間継続する」ビヘイビアということです。

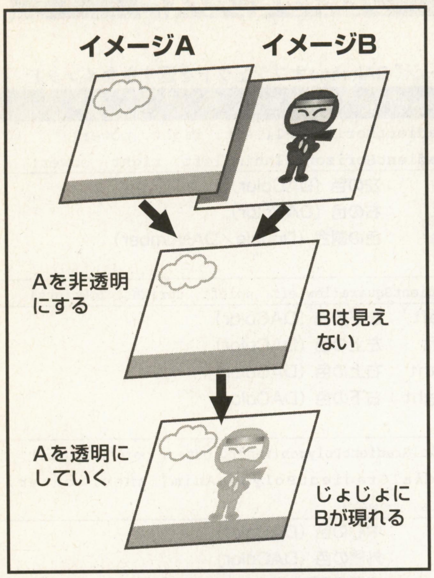
変数bvr2は，RepeatForeverメソッドにより，DANumber(0)が永遠に継続する数値（DANumber）ビヘイビアです。

そして，この二つのビヘイビア（bvr1, bvr2）をSequenceメソッドで組み合わせます。Sequenceメソッドは，第1引数のビヘイビアが終わったら，第2引数のビヘイビアへという一連（シーケンス）のビヘイビアを返します。

つまり，DANumber(1)が5秒間継続して，その後はずっとDANumber(0)になるという意味です。

そして，このビヘイビア（bvr）を，イメージの半透明を設定するOpacityAnimメソッドにあたえます。すると，はじめは1で「半透明なし」が5秒続き，その後は0で見えなくなります。

原理としては，**第4図**を見てください。このようにAとBのイメージがあり，Aが上でBが下になっています。このとき，上にあるAを透明にすれば，Bが見えてくるということです。



《第4図》AとBを重ねて片方を透明処理した場合

これで，オープニングのイメージ(opimg)の完成です。

グラデーション処理で見映えをよくしよう

つぎは，**第5図**の中心にあるような，グラデーションを使った図形(円)を描画しましょう。

グラデーションはその配色により，カラフルで色鮮やかなものから幻想的なものまで，多彩な効果を生みだします。

リスト1の⑤を見てください。

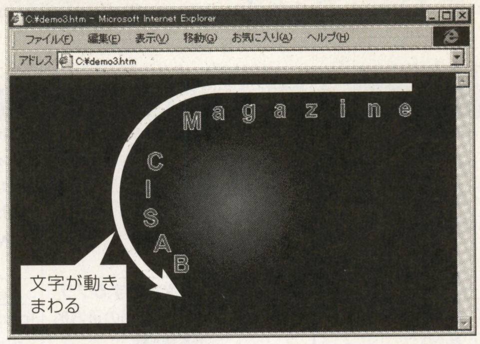
```
Set num = m.Mul(m.LocalTime,
m.DANumber(0.08))
Set hsl = m.ColorHslAnim(num,
mDANumber(1), m.DANumber(0.5))
```

ここでは，'98年5月号で紹介したテクニックを使って，時間とともに刻々と変化する色DAColorオブジェクトを作成します。変数hslは，12.5秒で「赤→黄→緑→青→紫」と循環するDAColorオブジェクトです。

```
Set bkimg = m.RadialGradientRe
gularPoly(hsl, m.Black, 50, 0)
```

この⑥にあるRadialGradientRegularPolyメソッドは，中心の色がhslで外側の色が黒(m.Black)という，50角形をしたグラデーションのDAImageオブジェクトを返します。50角形なら，**第5図**のようにほとんど円に見えます。

しかし，このイメージのサイズは何と



《第5図》ある軌跡に沿って文字が動くようす

1m×1mです。そのため，かなり縮小しなければなりません。

```
Set bkimg = bkimg.Transform
(m.Scale2Uniform(0.08))
```

この⑦のScale2Uniformメソッドで，0.08倍の縮小変換を定義して，Transformメソッドでイメージに適用します。これで，0.08m×0.08mの大きさのイメージになりました。Scale2Uniform(0.08)は，Scale2(0.08, 0.08)としても同じです。

つぎは，⑧の部分です。

```
Set bvr1 = m.DANumber(0).Dura
tion(FADE_IN)
Set bvr2 = m.DANumber(1).Repe
atForever
Set bvr = m.Sequence(bvr1,
bvr2)
Set bkimg = bkimg.Opacity
Anim(bvr)
```

オープニング画面は，指定時間で見えなくしましたね。ここでは，その反対のビヘイビアを作り，5秒経過したらこのイメージが見えるようにします。

オープニング画面(opimg)は5秒後透明になり，透明だったバックグランドイメージ(bkimg)は5秒後に見えるようになります。

マーキーって何？

みなさんは，“マーキー”という言葉を知っているでしょうか？　これは，ホームページなどでよく見かける，右から左に流れる文字のスクロールのことです。

第5図のように，「BASIC Magazine」という文字列をマーキーで動かしてみましょう。しかし，ただのマーキーならHTMLのタグで可能ですね。ですから，

- **右方向から現れ，中心で1回転して，左に消えていく**

という複雑な動きをあたえましょう。

原理としては，直線と円の軌跡(DAPath2オブジェクト)を定義して，その軌跡の上を1文字ずつ若干遅らせて移動させていきます。

それでは，**リスト1**の⑨を見てください。

```
Set fp1 = m.Line(m.Point2
(0.2, 0.04), m.Point2(0, 0.04))
Set fp2 = m.Oval(0.08, 0.08)
Set fp2 = fp2.Transform(m.
Rotate2Degrees(90))
Set fp3 = m.Line(m.Point2(0,
0.04), m.Point2(-0.2, 0.04))
Set fwpth = m.ConcatArray(Ar
ray(fp1, fp2, fp3))
```

このLineメソッドで，点(0.2，0.04)から点(0，0.04)までの直線の軌跡(fp1)を作ります。Lineメソッドの引数はDAPoint2オブジェクトなので，平面座標の点をPoint2メソッドで変換してからあたえます。

つぎにOvalメソッドで，幅・高さ0.08mの円の軌跡(fp2)を定義します。円の軌跡は，0ラジアンが起点です。90度回転させて起点が真上になるようにRotate2Degreesで回転を定義して，Transformで適用します。fp3は，同じく直線の軌跡です。

そして，この三つの軌跡をConcatArrayメソッドで順番に組み合わせます。完成した軌跡(fwpth)は，

1.点(0.2，0.04)を起点として，点(0，0.04)まで直線で移動する
2.直径0.08mの円に沿って，反時計まわりに上から1周する
3.点(0，0.04)から点(−0.2，0.04)へ直線で動く

という動作をします。fp1，fp2，fp3，fwpthは，すべてDAPath2オブジェクトです。

```
Set fnt = m.Font("Arial", 36,
m.White).Bold
```

```
Set border = m.DefaultLine
Style.Color(m.White)
Set fillimg = m.SolidColor
Image(m.Blue)
Set mqimg = m.EmptyImage
```

この⑩の部分で，文字を描画するためのフォント（fnt），枠線（border），塗りつぶしイメージ（fillimg）を定義します。ループ中で，1文字ずつのイメージをOverlayするので，変数mqimgにあらかじめ空のイメージ（EmptyImage）をセットしておきます。

つぎに，文字列を1文字ずつ描画するためのループに入ります。

```
Set strpth = m.StringPath(Mid
(MOJI, k, 1), fnt)
Set tmpimg = strpth.Fill(bor
der, fillimg)
```

この⑪では，'98年6月号で紹介したStringPathメソッドで，文字列定数MOJIの先頭から順に1文字ずつとりだし，その軌跡（strpth）を定義します。

Midは，文字列定数MOJIのk番目から1文字を抜きだします。そして，Fillメソッドで1文字分の画像（tmpimg）を作成します。

つぎの⑫に注目してください。

```
Set bvr1 = m.Translate2(1,
0).Duration(k * DELAY + FADE
_IN)
Set bvr2 = m.FollowPath
(fwpth, CYCLE).RepeatForever
Set bvr = m.Sequence(bvr1,
bvr2)
Set tmpimg = tmpimg.Transform
(bvr)
Set mqimg = m.Overlay(mqimg,
tmpimg)
```

ここで，またビヘイビアの登場です。m.Translate2（1, 0）.Duration（k ＊ DELAY + FADE）は，Translate2（1, 0）の平行移動を（k ＊ DELAY + FADE）秒間継続させる，変換（DATransform2）ビヘイビアです。m.FollowPath（fwpth, CYCLE）. RepeatForeverのFollowPathメソッドは，軌跡（fwpth）に沿ってCYCLE秒で移動させる変換（DATransform2）ビヘイビアです。RepeatForeverが指定してあるので，無限リピートします。

そして，Sequenceメソッドでこの二つのビヘイビア（bvr1，bvr2）を組み合わせます。この変換ビヘイビア（bvr）を，1文字ずつのイメージ（tmpimg）にTransformメソッドで適用し，Overlayメソッドでつぎつぎと重ね合わせて一つのイメージにします。

プログラムが実行されると，すべての文字は点（1，0）＝画面外へ平行移動します。

BASICの「B」は，はじめ画面外に移動していて，5秒経過すると軌跡に沿って移動をはじめます。つぎの「A」はBに0.3秒遅れて移動を開始し，そのつぎの「S」は「B」に0.6秒遅れて移動を開始します。

このように，移動を開始するタイミングをずらすことで，順番に並んで移動していくように見えるわけです。

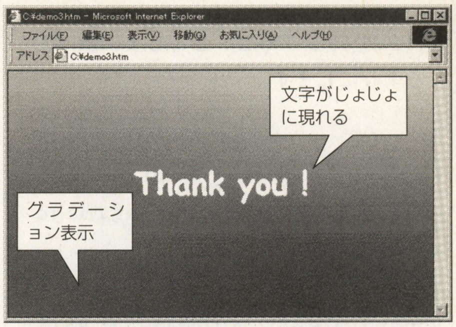
サウンド設定にもビヘイビアを使う！

つぎは，リスト1の⑬の部分です。

```
Set ipr = m.ImportSound("is
land.mid")
Set snd = ipr.Sound
Set bvr1 = m.Silence.Duration
(FADE_IN)
Set bvr2 = snd.RunOnce
Set snd = m.Sequence(bvr1,
bvr2)
Set sndlen = ipr.Duration
```

ここは，サウンドの設定です。ImportSoundメソッドで，ファイルを読み込みます。ファイル名は，フルパスまたは有効なURL形式で指定しますが，HTMLと同じフォルダにあればファイル名だけでOKです。

このサンプルでは，『DirectX（ダイレクトエックス） Media（メディア） 5.2 SDK』に入っている“island.mid”を，HTMLと同じフォルダにコピーして使っています。



《第6図》背景にグラデーションを配置した。ウィンドウ・サイズを変えると，色も変わるぞ！

ImportSoundメソッドは，DAImportationResultオブジェクト（ipr）を返します。そして，DAImportationResultオブジェクトのSoundメソッドで，DASoundオブジェクト（snd）を作成します。

ただし，このままではプログラム実行直後に再生してしまうので，オープニング画面が表示されている間（5秒）は停止させておく必要があります。

ここで，またまたビヘイビアの登場です。m.Silence.Duration（FADE_IN）のSilenceは「無音」を意味するDASoundオブジェクトで，FADE_IN秒間継続するサウンド（DASound）ビヘイビアです。snd.RunOnceは，1回だけのサウンド（DASound）ビヘイビアです。

この二つを，Sequenceメソッドで組み合わせます。これで，開始後5秒間は無音で，その後にサウンドが再生されます。あまり短いサウンド・データだと，オープニングの後にすぐにエンディングが表示される，マヌケなアニメーションになりますので注意してください。

Set sndlen = ipr.Durationは，読み込んだサウンド・データの再生時間を，DANumberオブジェクト（sndlen）にセットします。これは，つぎのエンディング画面を表示するタイミングに使います。

なお，サウンドが有効でない場合や，うまく動かない場合は，⑬の全部と⑲のDAControl.Sound = sndの行をコメントにして，コメントにしてある⑭を有効にしてみてください。

エンディング画面の処理を考える

最後は，第6図のようなエンディング画面を作りましょう。これは，サウンド

の再生が終了すると，じょじょに表示されるようにします。

```
Set fnt = m.Font("Comic Sans MS", 60, m.White).Bold
Set edimg = m.StringImage("Thank you !", fnt)
Set fillimg = m.GradientSquare(m.Red, m.Green, m.Yellow, m.Blue)
```

この⑮の部分で，「Comic Sans MSの60ポイント，白，太字」のフォント(fnt)を定義し，StringImageメソッドで文字「Thank you !」をイメージ(edimg)にします。

GradientSquareメソッドを使って，正方形の各頂点がそれぞれ「赤・緑・黄・青」で各方向にグラデーションがかかったDAImageオブジェクト(fillimg)を作成します。

このメソッドが返すイメージも，同じく1m×1mの大きさの正方形です。

```
cw = Document.Body.ClientWidth * m.Pixel.Extract
ch = Document.Body.ClientHeight * m.Pixel.Extract
Set fillimg = fillimg.Transform(m.Scale2(cw, ch)).Tile
Set edimg = m.Overlay(edimg, fillimg)
```

クライアント(IE4)の画面にピッタリ収まるように縮小するため，この⑯でクライアントの幅(Document.Body.ClientWidth)と高さ(Document.Body.ClientHeight)を取得しています。ピクセル単位なので，メートルに変換するためにm.Pixel.Extractを掛けています。m.Pixelは，1ピクセルが何メートルになるかをDANumberオブジェクトで返します。演算するためExtractメソッドで数値(Double型)に展開します。縮小率(cw, ch)が求まれば，グラデーションのイメージ(tmpimg)を縮小します。さらに，Tileメソッドでタイル貼りしておきます。

このエンディング・イメージ(edimg)は，最初は透明に設定しておき，再生が終了するタイミングでじんわり現れるようにします。

そこで，⑰を見てください。

《第4表》その他プログラムで使用しているメソッド

メソッド	内容
m.SlowInSlowOut(from, to, duration, sharp)	二つの値の間を，指定した時間で増減するDANumberを返す from　　：開始値（Double） to　　　：終了値（Double） duration：期間[秒]（Double） sharp　：補間[－1.0〜0.0〜1.0]（Double） －1.0：fast-in-fast-out（速→遅→速）が最大 0.0：線形補間（均等） 1.0：show-in-show-out（遅→速→遅）が最大
m.Concat(path1, path2)	二つの軌跡（DAPath2オブジェクト）をつなぎ合わせたDAPath2を返す path1　：はじめの軌跡（DAPath2） path2　：つぎの軌跡（DAPath2）
m.ConcatArray(paths)	複数の軌跡（DAPath2オブジェクト)を，順につなぎ合わせたDAPath2を返す paths　：DAPath2オブジェクトの配列
num.ToString(precision)	DANumberオブジェクトを指定桁数に調整して，DAStringオブジェクトを返す precision：小数以下の桁数（Double）
num.Extract	DANumberオブジェクトからDoubleの浮動小数点値へ変換する
m.FollowPath(path, duration)	軌跡に沿って指定時間で変換（移動)する，DATransform2オブジェクトを返す path　　：軌跡（DAPath2） duration：期間[秒]（Double）

※mはDAStaticsオブジェクト，numはDANumberオブジェクト

```
Set num = m.Add(sndlen, m.DANumber(FADE_IN - FADE_OUT))
Set bvr1 = m.DANumber(0).DurationAnim(num)
Set bvr2 = m.SlowInSlowOut(0, 1, FADE_OUT, 0).RunOnce
Set bvr = m.Sequence(bvr1, bvr2)
Set edimg = edimg.OpacityAnim(bvr)
```

最初のm.Add(sndlen, m.DANumber(FADE_IN - FADE_OUT))で，再生時間(sndlen)にオープニングの秒数(FADE_IN)からフェード・アウトする秒数(FADE_IN)を引いた値を加算(m.Add)します。これまでと同様に，数値(DANumber)ビヘイビアを定義して，イメージの透明度を設定するOpacityAnimメソッドにあたえます。

これで，オープニングとちがい，じょじょにエンディング画面が現れます。

あとはコントロールに任せてしまおう

最後に，リスト1の⑱を見てください。

```
imgarr = Array(opimg, edimg, mqimg, bkimg)
```

ここで，それぞれのイメージをVBのArray関数を使い，DAImageオブジェクトの配列変数(imgarr)を作ります。この配列の順序は，そのままイメージ重ね合わせの順になり，左がもっとも上層になります。

```
DAControl.Image = m.OverlayArray(imgarr)
DAControl.Sound = snd
DAControl.Start
```

この⑲では，配列をOverlayArrayメソッドにあたえて，一度に重ね合わせてコントロールのImageプロパティに代入します。また，DASoundオブジェクト(snd)は，コントロールのSoundプロパティに代入します。そして，コントロールのStartメソッドでアニメーションを開始させます。

実際スクリーンへの描画・サウンドの制御は，すべてコントロールがやってくれるわけです。

一番下のブロックは何をしている？

リスト1の⑲以降のコードが何をしているのか，解説しましょう。

Sub Window_OnLoad()は，この

《リスト1》DirectAnimationを使ったサンプル・リスト（VBScript）

```
<HTML>
  <BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="8">
  <OBJECT ID="DAControl"
    STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
    CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
  </OBJECT>
  <SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
    Sub Window_OnLoad()
      Call Window_OnResize()
      Const FADE_IN = 5
      Const FADE_OUT = 3
      Const CYCLE = 14
      Const DELAY = 0.3
      Const MOJI = "BASIC Magazine"
      Set m = DAControl.MeterLibrary                                      '←①
      'オープニング
      Set num = m.SlowInSlowOut(FADE_IN, 0, FADE_IN, 0)                   '↑
      Set fnt = m.Font("Arial", 144, m.White).Bold                        '|
      Set strpth = m.StringPathAnim(num.ToString(0), fnt)                 '| ②
      Set border = m.DefaultLineStyle.Color(m.White).Width(2)             '|
      Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Silver)                           '|
      Set opimg = strpth.Fill(border, fillimg)                            '↓
      Set tmpimg = m.HatchDiagonalCross(m.Gray, 0.004)                    '↑ ③
      Set opimg = m.Overlay(opimg, tmpimg)                                '↓
      Set bvr1 = m.DANumber(1).Duration(FADE_IN)                          '↑
      Set bvr2 = m.DANumber(0).RepeatForever                              '| ④
      Set bvr = m.Sequence(bvr1, bvr2)                                    '|
      Set opimg = opimg.OpacityAnim(bvr)                                  '↓
      'バックグランド
      Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.08))                      '↑ ⑤
      Set hsl = m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(1), m.DANumber(0.5))       '↓
      Set bkimg = m.RadialGradientRegularPoly(hsl, m.Black, 50, 0)        '←⑥
      Set bkimg = bkimg.Transform(m.Scale2Uniform(0.08))                  '←⑦
      Set bvr1 = m.DANumber(0).Duration(FADE_IN)                          '↑
      Set bvr2 = m.DANumber(1).RepeatForever                              '| ⑧
      Set bvr = m.Sequence(bvr1, bvr2)                                    '|
      Set bkimg = bkimg.OpacityAnim(bvr)                                  '↓
      'マーキー
      Set fp1 = m.Line(m.Point2(0.2, 0.04), m.Point2(0, 0.04))            '↑
      Set fp2 = m.Oval(0.08, 0.08)                                        '|
      Set fp2 = fp2.Transform(m.Rotate2Degrees(90))                       '| ⑨
      Set fp3 = m.Line(m.Point2(0, 0.04), m.Point2(-0.2, 0.04))           '|
      Set fwpth = m.ConcatArray(Array(fp1, fp2, fp3))                     '↓
      Set fnt = m.Font("Arial", 36, m.White).Bold                         '↑
      Set border = m.DefaultLineStyle.Color(m.White)                      '| ⑩
      Set fillimg = m.SolidColorImage(m.Blue)                             '|
      Set mqimg = m.EmptyImage                                            '↓
      For k = 1 To Len(MOJI)
        Set strpth = m.StringPath(Mid(MOJI, k, 1), fnt)                   '↑ ⑪
        Set tmpimg = strpth.Fill(border, fillimg)                         '↓
        Set bvr1 = m.Translate2(1, 0).Duration(k * DELAY + FADE_IN)       '↑
        Set bvr2 = m.FollowPath(fwpth, CYCLE).RepeatForever               '|
        Set bvr = m.Sequence(bvr1, bvr2)                                  '| ⑫
        Set tmpimg = tmpimg.Transform(bvr)                                '|
        Set mqimg = m.Overlay(mqimg, tmpimg)                              '↓
      Next
      'サウンド
      Set ipr = m.ImportSound("island.mid")                               '↑
      Set snd = ipr.Sound                                                 '|
      Set bvr1 = m.Silence.Duration(FADE_IN)                              '| ⑬
      Set bvr2 = snd.RunOnce                                              '|
      Set snd = m.Sequence(bvr1, bvr2)                                    '|
      Set sndlen = ipr.Duration                                           '↓
      'Set sndlen = m.DANumber(30)                                         '←⑭
      'エンディング
      Set fnt = m.Font("Comic Sans MS", 60, m.White).Bold                 '↑
      Set edimg = m.StringImage("Thank you !", fnt)                       '| ⑮
      Set fillimg = m.GradientSquare(m.Red, m.Green, m.Yellow, m.Blue)    '↓
      cw = Document.Body.ClientWidth * m.Pixel.Extract                    '↑
      ch = Document.Body.ClientHeight * m.Pixel.Extract                   '| ⑯
      Set fillimg = fillimg.Transform(m.Scale2(cw, ch)).Tile              '|
      Set edimg = m.Overlay(edimg, fillimg)                               '↓
      Set num = m.Add(sndlen, m.DANumber(FADE_IN - FADE_OUT))             '↑
      Set bvr1 = m.DANumber(0).DurationAnim(num)                          '|
      Set bvr2 = m.SlowInSlowOut(0, 1, FADE_OUT, 0).RunOnce               '| ⑰
      Set bvr = m.Sequence(bvr1, bvr2)                                    '|
      Set edimg = edimg.OpacityAnim(bvr)                                  '↓
      'コントロールにオブジェクトをセット
      imgarr = Array(opimg, edimg, mqimg, bkimg)                          '←⑱
      DAControl.Image = m.OverlayArray(imgarr)                            '↑
      DAControl.Sound = snd                                               '| ⑲
      DAControl.Start                                                     '↓
    End Sub
    Sub Window_OnResize()
      On Error Resume Next
      DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
      DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
    End Sub
  </SCRIPT>
  </BODY>
</HTML>
```

HTMLがロードされたときに発生するイベントです。また，Sub Window_OnResize()は，クライアント（IE4）のウィンドウの大きさが変更されたときに発生するイベントです。

OnResizeイベントでは，コントロールのサイズがつねにクライアントいっぱいになるように調節します。また，OnLoadイベントから直接Window_OnResize()を呼びだしているのは，初期サイズを設定するためです。

また，**第4表**も参照してください。

Visual Basicで表示してみよう

今回は，WebBrowserコントロールを使って，このHTMLをそのままVB上に表示することにしましょう。

VBのメニューより，[プロジェクト]-[コンポーネント]を選び，“Microsoft Internet Controls”にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスからWebBrowserコントロール（地球のアイコン）を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは適当でかまいません。

そして，**リスト2**のコードを入力します。

まとめ 次号は3Dだ！

ちょっと説明が長くなってしまいましたね。お疲れさまでした。

次回は，DirectAnimationで3D空間の扱いへと進めていく予定です。DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft DirectX Media 5.1 Software Development Kit（ソフトウエア デベロップメント キット）』に含まれています。入手方法は，以下のインターネット・アドレスをご覧ください。

●**http://www.microsoft.com/Japan/DirectX/default.asp**

《リスト2》DirectAnimationを使ったサンプル・リスト（VB用）

```
Option Explicit
  Private Sub Form_Load()
    'フォームをスクリーンの幅80%,高さ80%のサイズにしてセンタリング
    Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
         Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
    'WebBrowserコントロールにdemo3.htmを表示
    WebBrowser1.Navigate "c:¥demo3.htm"
  End Sub
  Private Sub Form_Resize()
    'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
  End Sub
```

DirectX Q&A ●●●●

Q '98年5月号の**リスト1**を入力した後，実行させると，

>ライン:　7
>文字:　5
>エラー:　';'がありません。
>コード:　0

というエラーがでてしまいます。IE4とDirectX5は持っています。どうしたらいいのでしょうか？

【栃木県・三ヶ島敬宏17歳】

A これは，1行前にある（6行目）
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
の部分でタイプミスをしている可能性が高いですね。たとえば，LANGUAGEのスペルミスとか，"="が2バイト文字だったり，わざとJScriptとかにしてる場合です。確認してみてください。

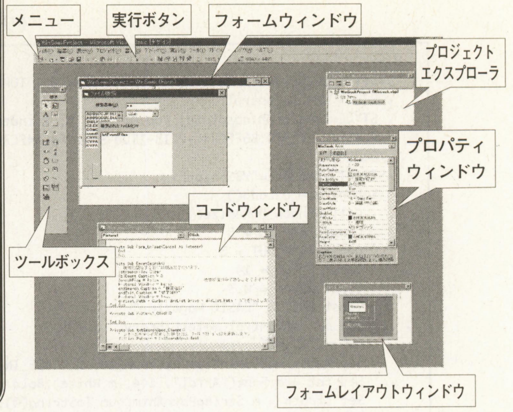
このコーナーでは，DirectXに関する質問を募集しています。質問の内容をくわしく書いて，あなたの住所・氏名とともに下記あて先にハガキかメールで送ってください。

■あて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『DirectX Q&A』係
■メール・アドレス
bm@jolls.co.jp（タイトルは『DirectX Q&A』にする）

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

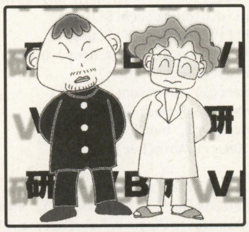
愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第10回
“オブジェクト”の使いかた～コントロール編③

Windowsプログラミングの入門ソフトとしては最適といわれている，『Visual Basic』。その最新版であるバージョン5.0の基礎を紹介する第5部も，10回目を迎えました。今月は，グラフィック関連のコントロールについて紹介していきます。



（右）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。いよいよ1998フランスW杯開幕！　アルゼンチン＆クロアチア戦は，ドキドキでTV観戦予定。6月24日に渡仏して，ジャマイカ戦にすべてを賭ける。みんな，リヨンで会おう！

（左）第5部なのに，助手4号。渡仏する所長に対抗して，この夏は沖縄に行く予定。ついに『MP2000E』を安く譲ってくれるという足長オジサンが登場！　いやぁ，お星さまにお願いしてみるもんですね。eMateとiMac（新型Macintosh）もほしいんだけど，とりあえず2000シリーズも1台は確保しておかなくちゃだわ。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

重大発表！ ナントVB研は今月で…

所長　やぁやぁ，我こそはVB研・所長なり。遠からんものは音に聞け。近くのものは目にも見よ～。

助手　なぁに，このタイム・スリップおやじは。怪電波でも飛んできたか？

所長　えぇい，これから重大な発表があるから，黙っておれぃ！　よいか，何とこのVB研は，今月で…。

助手　最終回となりました～。長い間，ご声援ありがとう。またいつか，どこかの街で，夕暮れ時に，お買いもの袋をぶらさげた所長を見かけたら，よろしくね～。さようなら～。な，なみだがでちゃう。

所長　ち，がぁ～う！　今月で，なんと連載第50回を迎えることになりました～。やったぁ～（清水秀彦さんの声で読んでね）。

助手　50回目で最終回か。キリいいじゃん。だっちゅーの。

所長　だ・か・ら，最終回じゃないってば！　え～，それではつぎに，各界からお祝いのメッセージが届いていますので，ご披露いたしましょう～。



▲VB研連載の歴史はもちろん，ベーマガの過去を網羅している本名吉野さんのホームページは，http://www.teleweb.or.jp/use1/yoshino/aabasic/。　所長：連載50回ということは，このページで知りました～。第5部最終回は，このイラストのようにならないよう，がんばりま～す！　助手：みんなが待ってる最終回。くっくっく（微笑）

Q　50回おめでとうございます。昔やっていた，ゲーム作る内容はもうやらないんですか？

【東京都世田谷区・やまかん23歳】

A　**助手**　なんだよ，やまかん先生じゃ～ん。お答えしましょう。所長は，しょぼいゲームしか作れないから，逃げているだけで～す。負け亀？

Q　連載50回とのこと，本当におめでとうございます。助手4号さんと，末永くお幸せに。

【東京都渋谷区・石川直人27歳】

A　**助手**　こ，こいつは元助手3号。末永くお幸せにって，どゆこと？　ワシら夫婦？　アッタマきた！　ピシィ！（←おなじみベルトムチ）

所長　ひぃ～。SM夫婦はイヤ～。

助手　以上？　なぁんだ，各界って，身内だけじゃん。アメリカ長者番付1位の人とか流通王とかキングカズとか町内会長からのメッセージはないの？

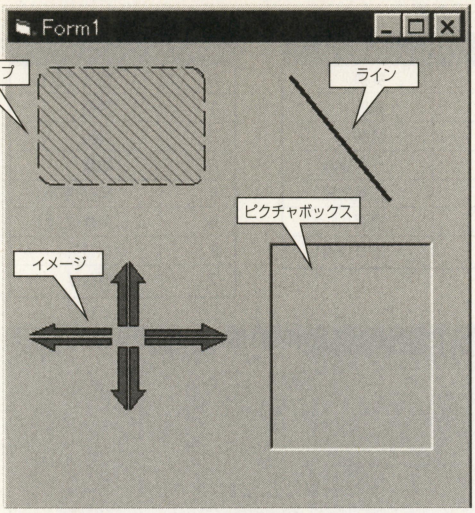
所長　ないです～。でも，本名吉野さんからお祝いのイラストもらいました。ありがとうございます～。

本題 グラフィック関連コントロール

所長　そんなわけでセレモニーは終わり，いつもと変わることのない日常がはじまるわけだ。さぁ，今月はVBでグラフィック描写をする方法を紹介しよう。

助手　祭りの後は，いつもサミシイね。ワシ，明日学校休むから。

所長　さて，グラフィック描写の説明の前に，押さえておきたいことがある。第1図を見てほしい。ここから先，イメージのところに貼っているようなビットマッ



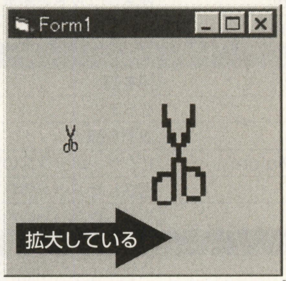
《第1図》グラフィック関連のコントロール

《第1表》イメージの主要なプロパティ

プロパティ	内容
BorderStyle	コントロールに境界線を描写するかどうかの設定。0：境界線なし，1：境界線あり
Picture	イメージコントロール内に表示されるイメージを設定する。第2表参照
Stretch	コントロールサイズに合わせて表示するイメージの大きさを，変化させるかどうかの設定。True：コントロールに合わせてイメージの大きさを変化させる，False：コントロールに合わせてイメージの大きさを変化させる

《第2表》イメージ，ピクチャボックスで表示可能なイメージ・データ

ファイル・フォーマット	拡張子
ビットマップ	bmp，dib
アイコン	ico，cur
メタファイル	wmf，emf
GIFイメージ	gif
JPEGイメージ	jpg



《第2図》Strechプロパティの使用例

プ（BMPファイル）を“イメージ”，ラインのところにある直線のようなものを“グラフィックス”と呼ぶことにする。

助手　ドット情報のものがイメージで，アウトライン・データを持っているものがグラフィックスということ？

所長　そういうことね。それでは，今回登場するコントロールを紹介しよう。

●イメージ

ビットマップ，アイコン，メタファイル，GIFイメージ，JPEGイメージなどのイメージ・データを表示することができます。

●ピクチャボックス

イメージと同じく，イメージ・データを表示する機能を持ちます。その他に，“Line”や“Circle”といったメソッド（機能の意，くわしくは'98年3月号参照）を使ってグラフィックスを描写できます。また，フレームと同様に，内部にコントロールを含むことができます。

●シェイプ

長方形，楕円，丸みのある長方形など，さまざまなグラフィックス図形を表示するコントロールです。このシェイプは，デザイン時に図形を表示することができます。

●ライン

グラフィックスのうち，直線を表示するコントロールです。シェイプと同様に，デザイン時に表示することができます。

表示方法はたくさんあって悩みどころ

所長　これらのコントロールは，使いかたが何種類か用意されている。用途により，使いわけることがポイントだ。まずは，イメージの使いかたを紹介しよう。

①デザイン時に，画像ファイルをイメージ（もしくはピクチャボックス）のPictureプロパティにロードする方法。

②実行時に，LoadPicture命令を使って画像ファイルをロードする方法。

③実行時に，他のイメージ（もしくはピクチャボックス）のPictureまたはImageプロパティを，Pictureプロパティに代入します。これで，もとのイメージと同じイメージが表示されます。

④実行時に，ピクチャボックスのPaintPictureを使えば，ピクチャ同士で任意の矩形領域をコピーすることができます。

助手　これはどう使いわけるの？

所長　主に，目的で使いわけるといいぞ。たとえば，ゲームでキャラクター・イメージを表示するときを考えてみよう。背景との重ね合わせが必要ない場合には，①や③の方法を使う。重ね合わせが必要な場合は，①や④の方法がいいだろう。

助手　②はどういうときに使うの？

所長　うーん，これは使いかたとしてあげてみたけれど，ほとんど使うことはない方法なのだ。というわけでつぎは，グラフィックスの描写方法ね。

①デザイン時に，ライン，シェイプ，テキスト（文字）を配置することによってグラフィックスを表示する方法。

②実行時に，ピクチャボックスのLineやCircleといったメソッドを使ってグラフィックスを表示する方法。

所長　固定のグラフィックスを使用する場合は，①の方法を取ることになる。これに対して，ダイナミックにグラフィックスが変化する場合は，②を使うわけだ。

助手　何かこう，ずらずら並べられても，イマイチわかりづらいよなぁ。50回もやってきたんだから，もちっと何とかせい。

所長　習うより慣れろ（byえらい人）というわけで，それじゃ各コントロールを使う手順を一つずつ紹介していこう。

イメージをうまく使いこなせると好印象よ

所長　繰り返しになるが，イメージは各種のイメージ（ドット画像）データを表示するものだ。ピクチャボックスも同じ機能を持つが，イメージを使ったほうがメモリ使用量が少なくて済むというメリットがあるぞ（**第1表，第2表**）。使う手順は，以下のとおりだ。

①デザイン時に，プロパティウィンドウでPictureプロパティに表示されてるボタンをクリックします。

②ファイル選択用の画面が表示されます。

③表示したいイメージ・ファイルを選択します。

④コントロール上に，イメージが表示されます。

所長　データをロードしたイメージは，通常のコントロールのように自由にレイアウトすることができる。また，Strechプロパティを[True]に設定すれば，自由に拡大縮小が行なえるぞ（**第2図**）。

《第3表》ピクチャの主要なプロパティ，メソッド，イベント

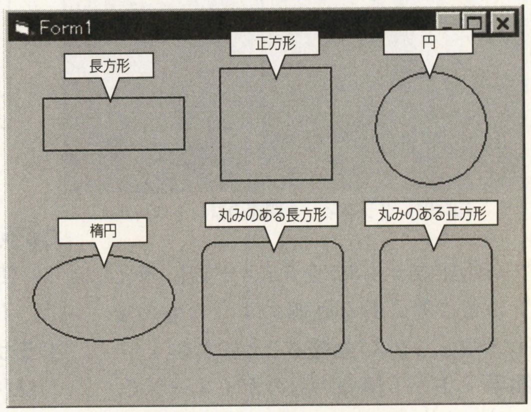
プロパティ	内容
AutoRedraw	メソッドで描写したグラフィックスを，自動的に再描写するかどうかの設定
AutoSize	ロードするイメージの大きさに合わせて，コントロールの大きさを変化させるかどうかの設定
CurrnetX,CurrentY	描写メソッドを開始する座標
DrawStyle	描写メソッドで表示する，線の種類の設定。第4表参照
DrawWidth	描写メソッドで表示する，線の太さの設定
FillColor	描写メソッドで表示する，図形塗りつぶし色の設定
FillStyle	描写メソッドで表示する，図形塗りつぶしパターンの設定。第5表参照
メソッド	**内容**
Circle	円を描く
Cls	クリア
Line	直線を描く
PaintPicture	ピクチャボックスの同士で，イメージをコピーする
Point	指定したドットの色を得る
PSet	指定したドットの色を設定する
イベント	**内容**
Paint	グラフィックの再描写が必要なときに発生するイベント

《第4表》DrawStyleプロパティの値

値	効果
0	実線
1	鎖線
2	点線
3	一点鎖線
4	二点鎖線
5	透明
6	塗りつぶし

《第5表》FillStyleプロパティの値

値	効果
0	塗りつぶし
1	透明
2	横線
3	縦線
4	斜線(右下)
5	斜線(右上)
6	クロス
7	網かけ



《第3図》シェイプで表示可能な図形

助手　巨大なハサミになったね。ドット画像だから，拡大すると粗くなっちゃうんだ。

所長　他にも，実行時にLoadPicture命令を使ってイメージを表示させることもできる。以下のコードを参考にしてほしい。

```
Image1.Picture = LoadPicture
("C:¥vbken.bmp")
```

所長　また，実行時にPictureプロパティ同士を代入することにより，ダイナミックにイメージを変化させることもできるぞ。

```
Image1.Picture = Red.Picture
Image2.Picture = Blue.Picture
```

助手　立体画像のできあがりだぁ。みんなもやってみ。

絵画館のような ピクチャボックス

所長　ピクチャボックスは，

- **イメージの表示**
- **グラフィックスの描写**
- **他のコントロールを内包可能**

など，非常に多機能なコントロールだ。そのぶん，Windowsのリソースをたくさん消費するので，注意してほしい。

助手　リソースってなぁに？　アタシはやっぱ，高学歴でぇ，高収入でぇ，クールな外見の人じゃなきゃヤよねぇ。

所長　それは理想っす。リソースとは，CPUやメモリなど，Windowsが管理している各部品のこと。これを消費しすぎるとエラーの原因になる。話をもどして，ピクチャボックスのイメージ表示手順は，イメージコントロールとまったく同じだ。もちろん，デザイン時にPictureプロパティにイメージ・データを設定したり，実行時にPictureプロパティを代入することも可能。

助手　さすがにツッコミうまくなってきたね，所長。

所長　つぎは，グラフィックス描写機能だ。これは，直線・長方形・楕円・テキストなど，基本的な2Dグラフィックス描写用のメソッドが用意されている。つぎのようなコードを記述すれば，ピクチャボックス内にグラフィックスを描写できるぞ。

```
Picture1.Circle (100,100), 50
Picture1.Line (0,0) - (100,100)
Picture1.Print "VB研"
```

助手　最初は円を描いて，つぎに直線を引いて，最後にテキスト描写をしているわけね。簡単じゃん。

所長　グラフィックスのくわしい使いかたは，いずれくわしく紹介するからお楽しみにね。あとピクチャボックスは，デザイン時に内部にコントロール配置することができることも，大切な機能だ。これで，コントロールをグループ化することが可能になるぞ(第3表～第5表)。

シェイプを使って 姿・形をよくするのだ

所長　シェイプは，デザイン時に長方形や円といった基本図形を描写することができるコントロールだ。主に，静的な画面デザインに使うことになるぞ。

助手　辞書をひくと，【shape：姿，格好，形】ですなぁ。所長もシェイプ・アップしないと。

所長　シェイプの形は，shapeプロパティの値により，第3図のように変化する。また，色，線の太さ，線の種類，塗りつぶしパターンなどを設定するプロパティがあるので，表現豊かな描写が可能となる(第4図，第6表～第8表)。

助手　目のつけどころがshapeですね。

所長　それはシャープ。

ラインはコンパクトにね！

所長　最後に紹介するのが，ラインコントロールだ。ラインの基本的な使いかたや設定は，シェイプとまったく同様となる。異なるのは，描写するのが直線ということだけだ(第5図，第9表)。というところで，今月はおしまい。

助手　今月のプログラムは？

所長　とくにないです。

助手　連載50回記念・特大ゲームが見られるんじゃないの？

所長　べつに…。50回目だからって，関

《第6表》シェイプの主要なプロパティ

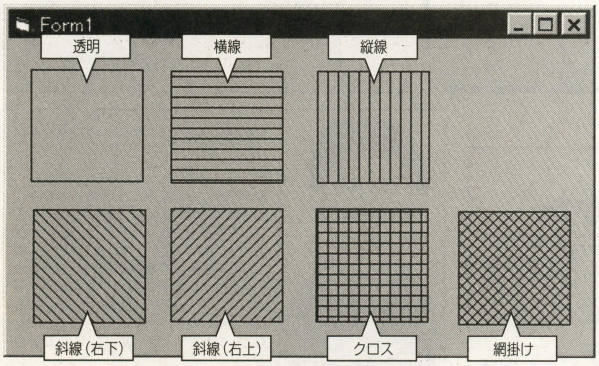
プロパティ	内容
BackStyle	背景を透明にするか不透明にするかの設定。0：透明，1：不透明
BorderColor	境界線の色設定
BorderStyle	境界線のスタイル設定。第7表参照
BorderWidth	境界線の幅設定
FillColor	図形内部の塗りつぶしの色設定
FillStyle	図形内部の塗りつぶしパターン設定。第5表参照
Shape	シェイプの形を設定。第8表参照

《第7表》BorderStyleプロパティの値

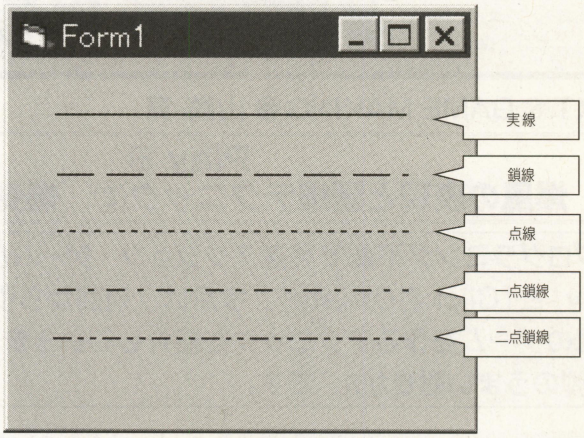
値	効果
0	透明
1	実線
2	鎖線
3	点線
4	一点鎖線
5	二点鎖線
6	塗りつぶし

《第8表》Shapeプロパティの値

値	効果
0	長方形
1	正方形
2	楕円
3	円
4	丸みのある長方形
5	丸みのある正方形



《第4図》シェイプの塗りつぶしパターン



《第5図》ラインの線の種類

《第9表》ラインの主要なプロパティ

プロパティ	内容
BackStyle	背景を透明にするか不透明にするかの設定。0：透明，1：不透明
BorderColor	境界線の色設定
BorderStyle	境界線のスタイル設定。第7表参照
BorderWidth	境界線の幅設定

係ないです。

助手　おまえは世界のナカタか。そんなことで，読者は納得すると思ってるのか！　しょうがないな，ワシが代わりに，ムダ話50連発でもしようか。まずは『ポケットピカチュウネタ』〜。お子様に大人気の，ポケピカをゲット。万歩計内蔵のこのマシン，たくさん歩いて発電したワットをピカチュウにプレゼントして，仲良くなれるっちゅー携帯ゲームマシン。しか〜し，ピカチュウにワットをあげないとどうなるか…。実験したところ，グレました。ずっと背中を向けたままです。さらに，ご飯を食べているときにマシンをシャカシャカ振ると，怒ってテーブルをひっくり返します。おっ，巨人の星世代？！

所長　ぐわ〜なげー。やめてくれ〜，連載が切られる〜。

助手　よし，じゃー役に立つ話。今月の特集もデジカメだけど，ようやくワシもデジカメ買ったのだよ。ローソンのロッピーで19,800円でした〜。なお，スケルトン・モデルっす。スマート・メディア対応なんだけど，『FlashPath（フラッシュパス）』というフロッピーディスク・ドライブに入れて使えるアダプタも買ったのだ。データ転送はエクスプローラでコピーするだけで済むのでラクラクなのだった！

所長　だった！　というわけで，今月はおしまい。通算51回目をお楽しみにね！

助手　何だよ，あと48話残っているのによぉ。キリがいいから，来月から所長交代っていうのはどう？　若所長を迎えて，楽しくいこう。な。

所長　誰か助手を代えてくれ〜。

Every Month Present
VB5.0 太っ腹プレゼント！
＆連載50回記念クイズ

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

さらに今月はベーマガ編集部より，はずれたかたの中から，連載50回記念「所長のサイン入りテレカ」を10名様にプレゼント！　だたし，クイズ付きです。今月の記事に隠されている，サッカー・ネタを一つ以上指摘してください（全部わかるかな?）。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望⑨クイズの答を書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，'98年7月8日必着です。



■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント⑦』係

■ '98年5月号の当選者は，廣瀬允耶さん（岐阜県大垣市・15歳），中森 篤さん（三重県阿山郡・17歳），荒井博幸さん（埼玉県比企郡・22歳）です。おめでとうございます！

Win&Mac環境で“超ツパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術



TEXT & GAME MAKING●山崎 寛



山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。ただ今，サターンのゲーム『ひみつ戦隊メタモルV』に大ハマリ中。絵柄も含め，楽しめる人は限られるかもしれないが，かなりおもしろい。特撮ヒーローものが好きな人，オープニングを見てピンときた人は，買ってソンはないだろう。

Play 8
爆風の表現と誘爆テクニック② 爆弾の置きかた

プログラミング不要で高速アクション・ゲームが作れる，『Klik&Play』と『Click&Create』。今月は，前回から引き続きボンバーマン風のゲームを作るテクニックを紹介していきましょう。テーマは，“爆弾のうまい置きかた”です。

爆弾をマス目ぴったりに置くには

まずは，第1図を見てください。このように爆弾を置く場合に，プレイヤーの場所にかかわらずフィールドのマス目ぴったりに合わせる方法について説明します。

これは，フィールドが均等に区切ってあるゲームならば（オセロみたいなテーブル・ゲームなどにも），いろいろと応用がきくテクニックです。

さて，マス目に合わせる一番簡単な方法として，「マス目の横幅（縦幅）の数で割り算をして，つぎに同じ数を掛ける」というテクニックがあります。つまり，

- **爆弾のX座標＝爆弾のX座標／マス目横幅＊マス目横幅**
- **爆弾のY座標＝爆弾のY座標／マス目縦幅＊マス目縦幅**

という計算を行なうということです。

普通こんな計算をしても数値は変わりませんが，Klik&PlayやClick&Createは「つねに整数しか扱うことができない」という制限があるのです。

つまり，計算結果の中で小数点以下の数は切り捨てられてしまいます。ですから，この計算を行なうことで小数点以下がなくなり，マス目ぴったりの位置へ移動するというわけです。

このイベント設定の例を，第2図に示します（この例ではフィールドのマス目を16ドットにしている）。

出現位置の微調整をしよう

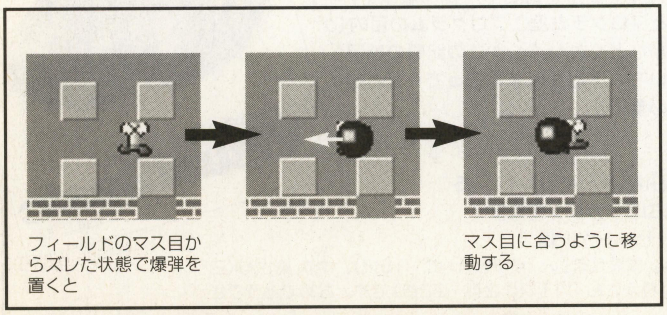
これで，爆弾がマス目にそろうようになりました。

しかし，キャラクターの位置によっては，第3図のように動かした位置がちょっとズレている場合があります。なぜかというと，位置をそろえるとき，端数を切り捨て，つねに左（上）方向に動かしているためです。

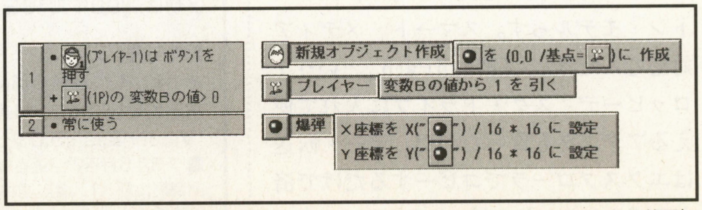
キャラクターが左上を示す矢印のような形をしている場合には，これでも問題ありません。ですが，今回のようなキャラクターの場合，こうやって常に左（上）

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
《問い合わせ先》
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
http://web.infoweb.ne.jp/klik/

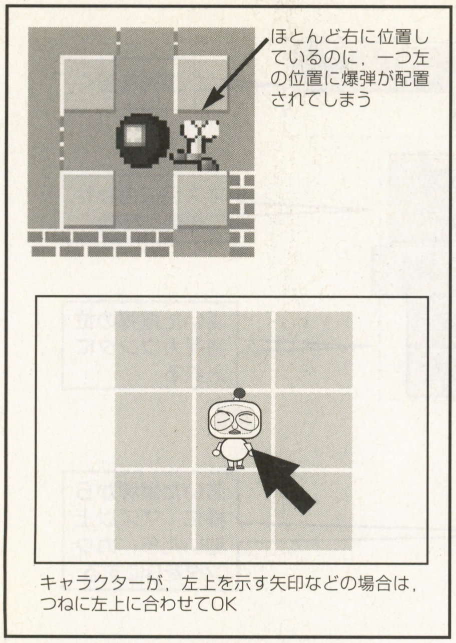
《動作環境》
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要



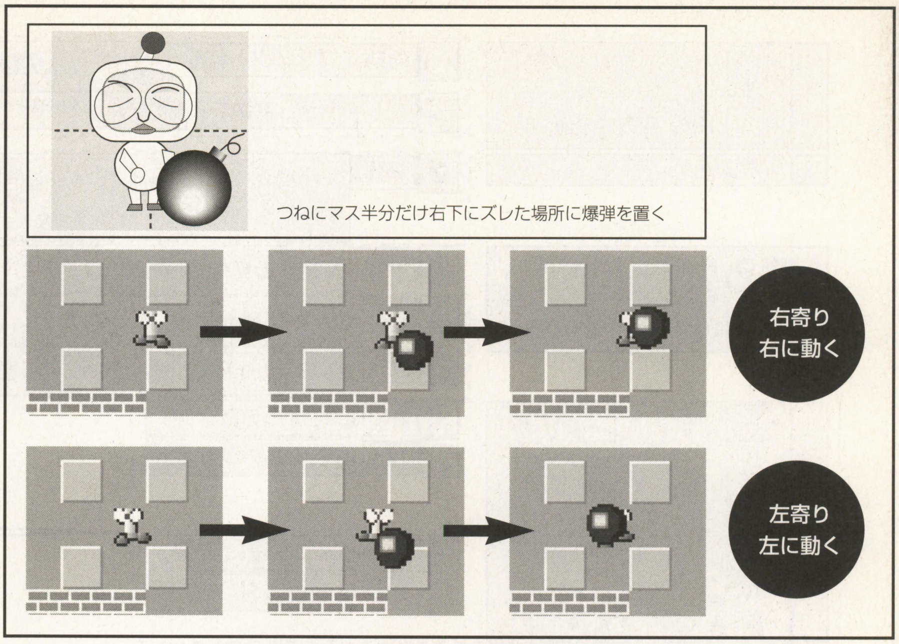
《第1図》爆弾をフィールドのマス目に合わせて置きたい



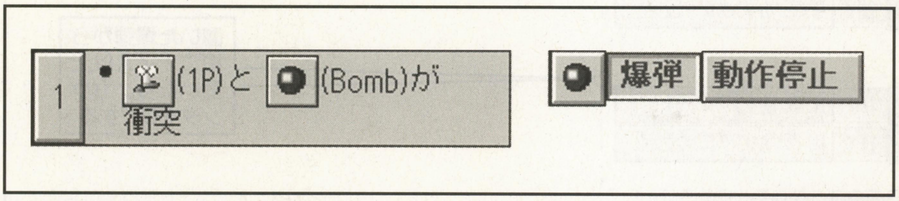
《第2図》マス目に合わせて置くイベント設定（Klik & Play／Click & Create兼用）



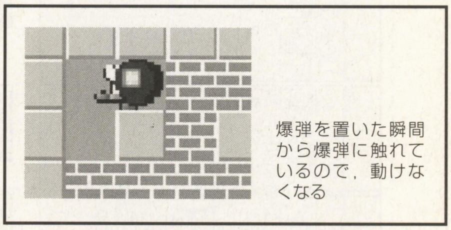
《第3図》置いた爆弾がずれてしまう？



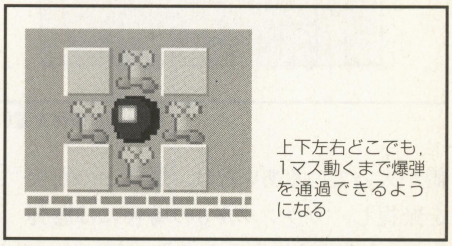
《第4図》違和感のない配置方法はこれだ！



《第5図》爆弾をプレイヤーが通過できないようにするイベント設定（Klik & Play／Click & Create兼用）



《第6図》単純に通れなくすると…



《第7図》爆弾を置いてからその場を動くまでは，爆弾を通れるようにする

に動かしてしまうと，若干違和感を感じることがあるでしょう。

これを防ぐには，マス目の半分より右(下)に寄っていた場合には，右(下)に動かすようにすればいいわけです。しかし，これは考えてみると，「もともとマス目の横幅(縦幅)の半分の数を足しておき，端数を切り捨てる」という処理と結果的には同じです。考えかたとして，0.5を足して小数点以下を切り捨てれば，四捨五入できるのと同じことです。

そこで，爆弾を作成するときに，マス目の半分だけ位置をずらすことで，この問題は解決できました(第4図)。

また，これらに関しては，キャラクターの“ホットスポット”などの設定によって，位置が微妙に変わります。いろいろためしつつ，調整するといいでしょう。

通れなくするのはいいけれど…

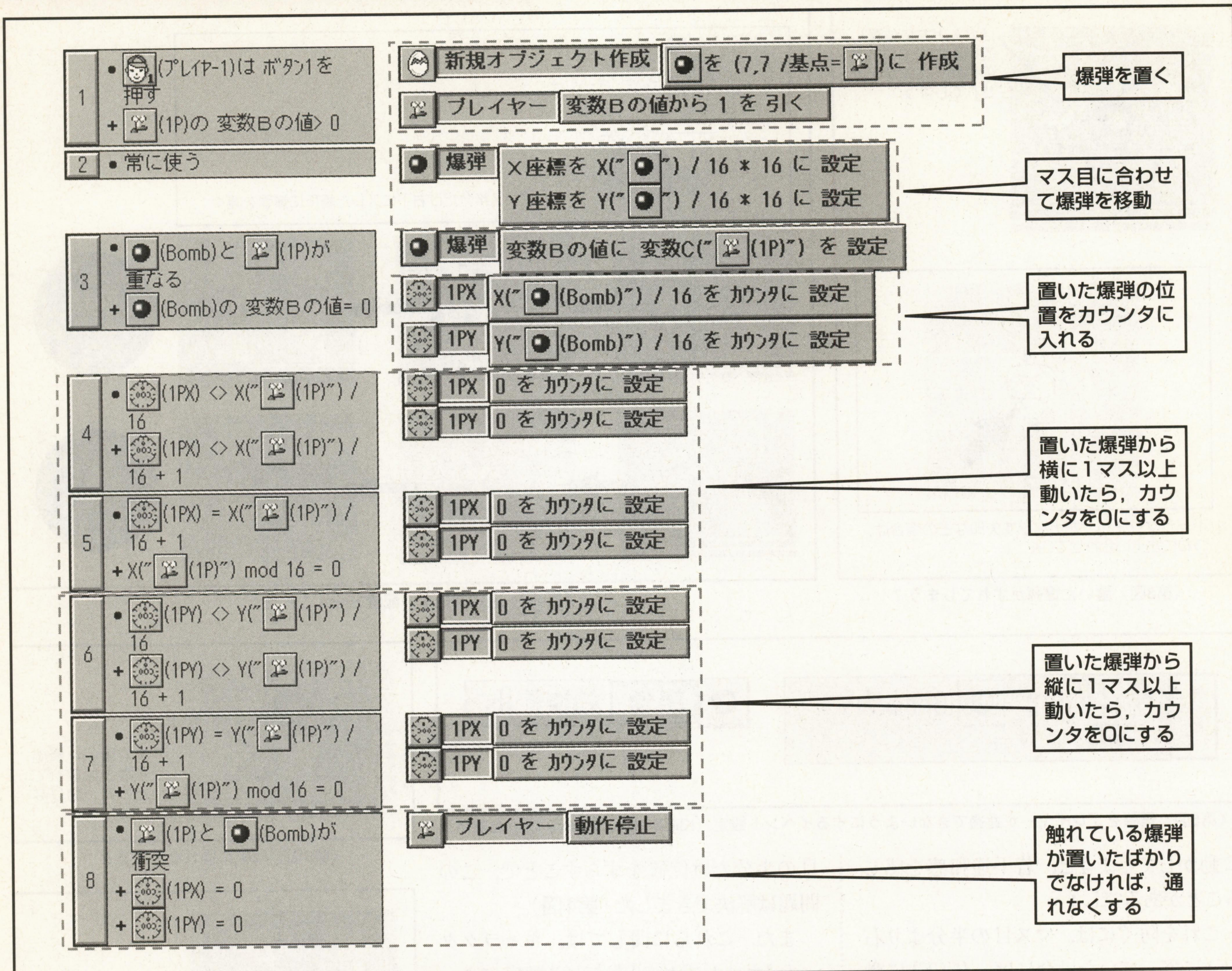
つぎに，プレイヤーが置いた爆弾を，壁同様に通れなくしてみましょう。この処理は第5図のようなイベントにしてしまうと，プレイヤーが爆弾を置いた瞬間にそこから動けなくなってしまうという問題があります(第6図)。

これを防ぐために，「爆弾を置いてから，プレイヤーが1マス動くまでは爆弾を通過できる」というようにする必要があるわけです(第7図)。これをどうやって実現させるか，紹介しましょう。

まずカウンタを2個用意し，第8図のようなイベントを設定してください。

第8図では，[3]のイベントで爆弾を置いたときに，二つのカウンタそれぞれに爆弾を置いたマス目の場所(X座標，Y座標)を入れています。

そして[8]のように，これらカウンタに



《第8図》爆弾を置いた直後以外は通れなくするイベント設定（Klik & Play／Click & Create兼用）

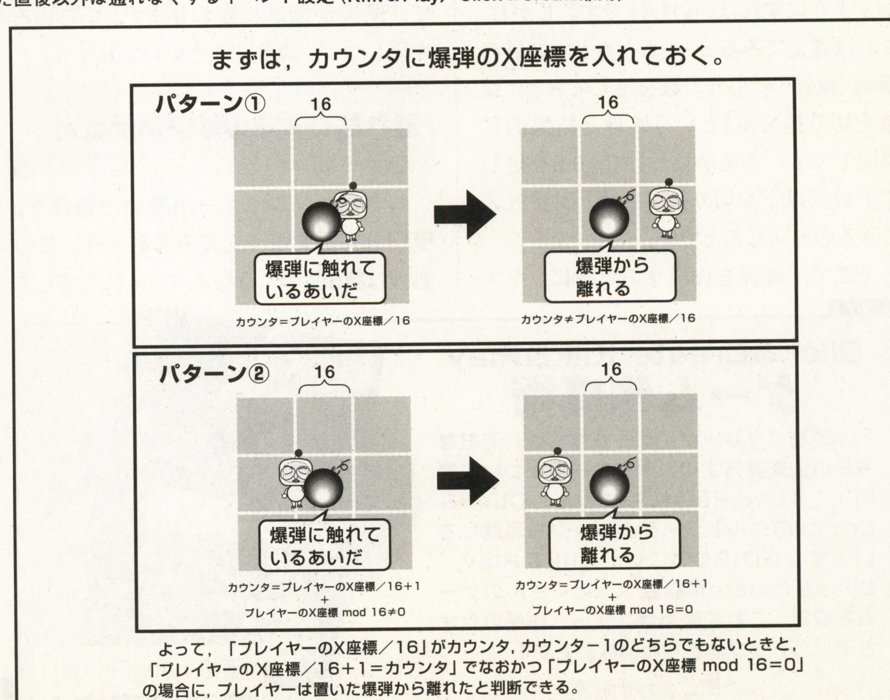
値が入っているあいだは，爆弾との衝突を無視し，カウンタが0の場合には爆弾にぶつかるようにするのです。

あとは，[4]〜[7]のイベントで，カウンタの位置とプレイヤーが離れたと判断したら，カウンタを0にリセットしています。なぜこのイベントで位置の判定ができるのかは，第9図をよく見るとわかると思います。

まとめ
コンテスト発表はもうすぐ

先月5月15日に締め切られた，富士通主催の『第3回ゲームコンテスト』。入選作の発表は，どうやら8月〜9月ころになりそうです。

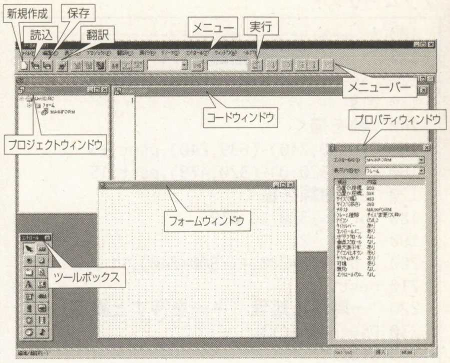
入選作を紹介できる時期がきまりましたら，このコーナーでお知らせします。楽しみにお待ちください！



《第9図》カウンタの値とくらべ，位置を判定する方法

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97（エフ・ベーシック）プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第8段階　2次関数のプログラミングを応用してゲームを作ろう！

もうそろそろ梅雨に入りますね。じめじめした季節は，家の中でゆっくりとプログラミングにはげむのがいいでしょう。今月は，F-BASIC97を使って“2次関数”を表現する方法を紹介し，ゲームに応用してみることにしましょう。



かんのゆうき（Yuuki Kanno）

Profile

東京都生まれ。小学生の時にFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派（笑）。著作『F-BASIC97プログラミングのすべて』が，コンピュータ書籍売上週間ランキングで8位に！　ちょっとうれしい。



中学生でもわかる2次関数

今月は，数学の中でも基本といえる“2次関数”のシミュレーションを，パソコンで行なってみましょう。

2次関数というのは，グラフにすると“放物線”を描くのが特徴です。放物線とは，ボールを投げたときの軌跡となる曲線を指します（第1図）。

といっても，この2次関数をプログラム化することは，それほどむずかしくありません。2次関数の“方程式”は教科書や参考書などに掲載されているので，それをBASICコード化すればいいだけです。

2次関数は，つぎのような方程式で表されます。

$Y=aX^2+bX+c\ (a\neq 0)$ …①

ここで，a，b，cは実数になります。もっとも簡単な2次関数は，$a=1$，$b=0$，$c=0$のときの

$Y=X^2$ …②

です。

Xの値をマイナスからプラスへと変化させると，Yの値は第1表のように変わっていきます。これをグラフにしてみると，第2図のようになります。

先ほどの放物線を，上下にひっくり返したような形になっているのがわかります。これは，a，b，cの値によってグラフの形が変わってくるためです。

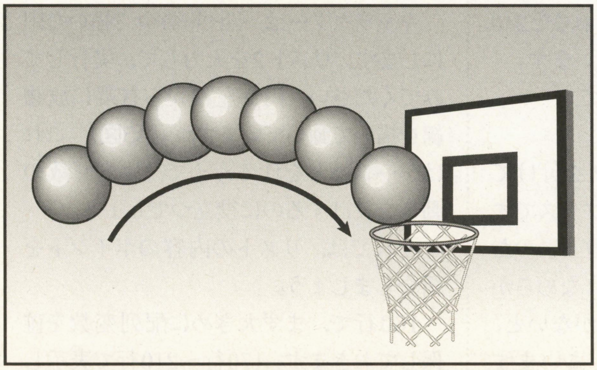
それではつぎに，この2次関数をプログラミングしてみましょう。

2次関数をプログラムで記述する！

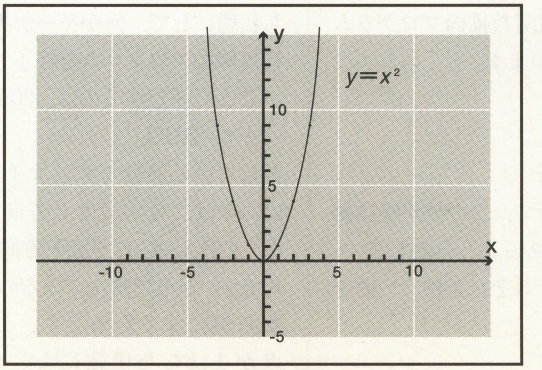
式②をBASICコードにすると，つぎのような記述になります。

```
Y=X^2
```

この「^」マークが，累乗（るいじょう）を表す計算記述



《第1図》このようにボールを投げたときの軌跡が，2次関数のグラフになる



《第2図》これが2次関数の基本型$Y=X^2$のグラフだ

《第1表》2次関数$Y=X^2$の値の変化

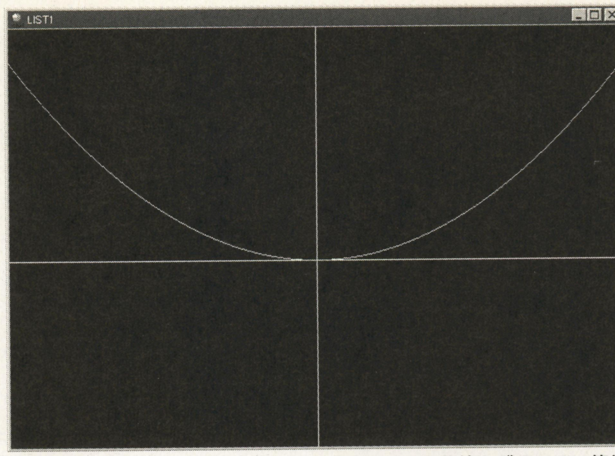
X	Y
−5	25
−4	16
−3	9
−2	4
−1	1
0	0
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25

《リスト1》2次関数$Y=X^2$のグラフを描画するプログラム・リスト

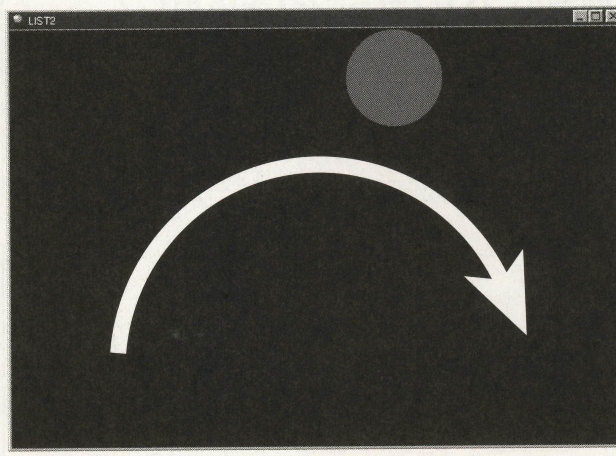
```
100 '------------------------------
110 '     2次関数描画プログラム
120 '------------------------------
130 cls
140 '軸を描く
150 line(0,240)-(639,240),pset,15
160 line(320,0)-(320,479),pset,15
170 '2次曲線を描く
180 for X=-320 to 319
190   Y=X^2
200   pset(X+320,-Y/500+240),11
210 next
220 '一時停止処理（キーを押すと終了）
230 D$=input$(1)
240 stop
250 end
```

《リスト2》2次関数を使ってキャラクターを動かすプログラム・リスト

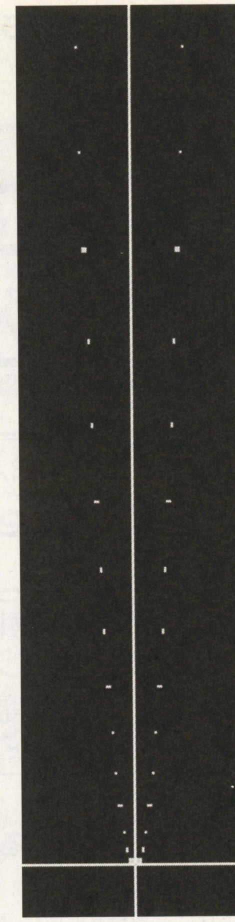
```
100 '-------------------------------------
110 'キャラクターを2次関数的に動かすプログラム
120 '-------------------------------------
130 '画面消去
140 cls
150 '配列変数定義
160 dim K%(20000),C%(20000)
170 'グラフィック・データを画面に表示する
180 circle(50,50),50,3,,,,f,pset,3
190 'グラフィック・データを配列K%に読み込む
200 get@(0,0)-(99,99),K%,g
210 get@(0,100)-(99,199),C%,g
220 'グラフィック・データを表示する
230 cls
240 for X=0 to 639
250   Y=1/400*(X-320)^2
260   put@(X,Y)-step(99,99),K%,pset
270   for D=1 to 1000:next
280   put@(X,Y)-step(99,99),C%,pset
290 next
300 '一時停止処理（キーを押すと終了）
310 d$=input$(1)
320 stop
330 end
```



《第3図》リスト1の実行結果画面。このような2次曲線のグラフは，簡単に描けてしまう



《第5図》リスト2の実行画面。円が左端から右端へ，弧を描きながら動くようすを見ることができる



《第4図》グラフは点の集まりで描いているので，間隔が開くとまばらになってしまい，わかりづらい

子です。他の言語ではこの記述子が使えないこともあるので，

Y=X＊X

と記述してもOKです。

それではつぎに，**リスト1**を見てください。これが，式②をグラフ描画させるプログラムです。実行結果は，**第3図**のようになります。リストの内容を，くわしく紹介していきましょう。

●100行～120行

コメント行で，2次関数描画プログラムであることを表しています。

●130行

画面を消去します。

●140行～160行

140行のコメント行で，この後が座標軸を描くプログラムであることを表します。150行，160行で，それぞれX軸，Y軸を描画しています。

●170行～210行

このプログラムの中核部分です。まずは，180行と210行のfor～next命令で繰り返しを指定しています。Xを「－320～319」まで640回繰り返すことになります。190行では，そのX座標からY座標を計算で求めています。

200行で，求めた座標に点を打ちます。F-BASIC97は，左上が原点座標のため，XとYにそれぞれ320と240を加えています。

●220行～250行

終了処理です。230行で1文字入力待ち状態にして，何かキーが押されると240行以降でプログラムを終了しています。

ここで注意するのは，200行で

－Y／500

としている部分です。マイナスを付けているのは，数学では上方向がプラスですが，F-BASIC97では下方向がプラスのためです。500で割っているのは，なめらかな曲線にするためです。これがないと，点がまばらな状態になってしまいます（**第4図**）。

以上で，2次関数をもとにした放物線を描くためのプログラムは完成です。結構簡単にできると思いますので，慣れた人は3次関数，4次関数にも挑戦してみてください。

キャラクターを動かしてみよう

つぎに，この2次関数を使って，グラフィック・キャラクターを動かしてみましょう。

キャラクターは，circle命令で描いた円にします。**リスト2**を入力して，実行してみてください。円が左端から右端に放物線を描いて動いていますね（**第5図**）。これはゲームなどを作るうえで，マトや敵の動きを設計するのに役立つでしょう。

それでは，リストの内容のポイントを紹介しましょう。

160行で，まず大きめに配列変数を確保しておきます。170行～210行で表示したいグラフィックを描き，それを変数K%

に読み込みます。その変数に格納したグラフィック・データを，2次関数から求めた座標に表示するわけです。

あとのポイントとしては，270行でウェイトを入れていること，280行で軌跡を残さないため消去していることです。

それほどむずかしい処理をしているわけではありませんので，簡単に理解できるはずです。180行のキャラクター作成に凝れば，さまざまな形を表示させることができます。ぜひ，ためしてみてください。

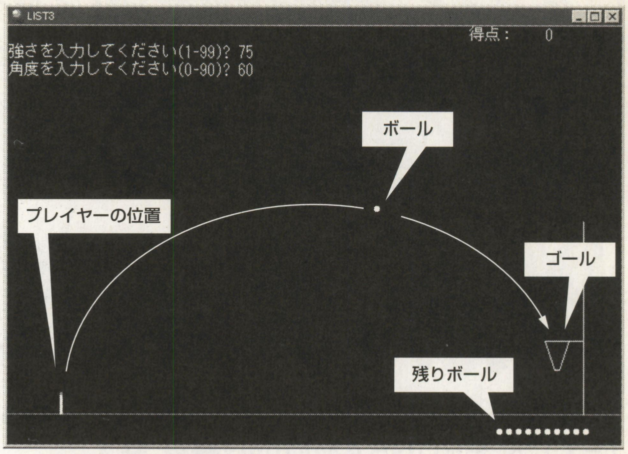
3ポイント・シュートをきめよう！

最後に，2次関数を使ったゲームで遊んでみましょう。今回作成するゲームは，バスケットの3ポイント・シュートのシミュレーション・ゲームです。

リスト3を入力して，実行してください。第6図のようになっています。最初に投げる強さと角度を聞かれるので，適当な数値を入力してください。ボールは10回投げることができ，ゴールに入れば得点に3点加算されます。

投げる位置やゴールの高さは，1回ごとにランダムで変更されます。距離と高さをうまく把握して投げてください。

リストの中核は，450行，460行です。ここで，入力された強さと角度から，ボールの座標を求めています。450行目はY軸（縦）方向，460行目はX軸（横）方向を計算しています。



《第6図》『バスケット3ポイント・シュート・ゲーム』の画面構成

まとめ
来月から新連載がはじまります

数学や物理の方程式は，一見わかりづらいところがありますが，こうしたプログラムで動かしてみるとわかりやすいでしょう。

放物線運動は，地球の中心方向に働く“重力”により起こります。つぎのページからはじまる『先生と生徒のためのBASICプログラミング講座』でもくわしく紹介しているので，参考にしてください。

『F-BASIC97プログラム教習所』は，今月が最終回です。これまでのおつきあい，ありがとうございました。来月から，装いも新たにF-BASIC97の新連載がはじまります。お楽しみに！

《リスト3》『バスケット3ポイント・シュート・ゲーム』のプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------------------
110 'バスケットゲーム
120 '-----------------------------------------------
130 cls:randomize time
140 dim B%(500),c%(500)
150 *bascket
160 TOKUTEN=0:BALL=10:M=1
170 '初期処理
180 circle(3,3),3,15,,,,f,pset,15
190 get@(0,0)-(6,6),B%,g
200 get@(7,7)-(13,13),C%,g
210 *START
220 cls
230 if BALL=0 then *GOR
240 '背景を描く
250 cls
260 for I=1 to BALL
270   put@(500+I*10,415)-step(6,6),B%,pset
280 next
290 line (0,400)-(639,400),pset,7
300 if M=1 then X%=rnd(1)*100+50
310 if M=1 then Y%=rnd(1)*50+300:M=0
320 line (X%,400)-(X%,380),pset,15
330 line (600,400)-(600,200),pset,15
340 connect(600,Y%)-(560,Y%)-(570,Y%+30)-(575,Y%+30)-
(585,Y%),15
350 locate 60,0:print using "得点：#####";tokuten
360 '強さの入力
370 *STRIN
380 input "強さを入力してください(1-99)";STR%
390 if STR%>99 or STR%<1 then *STRIN
400 *DEGIN
410 input "角度を入力してください(0-90)";deg%
420 if DEG%>90 or DEG%<0 then *DEGIN
430 'ボールの軌跡を描く
440 for T=1 to 30 step 0.05
450   Y1=380-(STR%*sin(DEG%*3.14/180)*T-1/2*9.8*T^2)
460   X1=X%+STR%*cos(DEG%*3.14/180)*T
470     if Y1>3 then
480       put@(X1-3,Y1-3)-step(6,6),B%,pset
490       for DUM=1 to 1000:next
500     if X1>=570 and X1=<585 and Y1>=Y%-7 and Y1=
<Y%+7 then
510           locate 10,10
520           print "Congraturations!!"
530           TOKUTEN=TOKUTEN+3:M=1
540           exit for
550         end if
560       put@(X1-3,Y1-3)-step(6,6),C%,pset
570     end if
580 next
590 BALL=BALL-1
600 d$=input$(1)
610 goto *START
620 'ゲームオーバー処理
630 *GOR
640 locate 10,10
650 print "ゲームオーバー"
660 locate 10,11
670 print "あなたの得点は"+str$(TOKUTEN)+"でした"
680 locate 10,12
690 print "もう一度やりますか？（Y／N）"
700 H$=input$(1)
710 if H$="y" or H$="Y" then *BASCKET
720 stop
730 end
```

リスト入力＆実行方法

F-BASIC97を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（＊.BASのもの）。
そこに，リストをそのまま入力します。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

●おわびと訂正　先月号のこのコーナーで，素数の例として1をあげていましたが，1は素数ではありませんでした。おわびして訂正させていただきます。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC(ベーシック)プログラミング講座



CG Illustration●Susumu Tamura

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第75回　速度方程式②
重力の働きで生まれる放物線をシミュレート！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

地球上の物体にはつねに“重力”が作用していて，その影響で物体は落下します。このため，斜め上に放り投げた物体は，ある程度の高度に到達した後に地面に向かって落ちていきます。このような物体の運動の様子も，重力の影響を考慮した“速度方程式”によって表現できます。今回は，この運動をパソコンでシミュレートし，最後に『戦車迎撃ゲーム』を作ってみましょう。



東 幸太 (Kouta Azuma)

Profile

パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の猛者。梅雨入り直前の休日は，パソコン清掃ときめている。とくにファンの吸気側周辺は，ホコリがたまりやすい。ホコリによるトラブルは原因の特定が困難なので，貴重な時間をムダな試行錯誤に費やさないためにも，年に1度の掃除は欠かせないのだ。

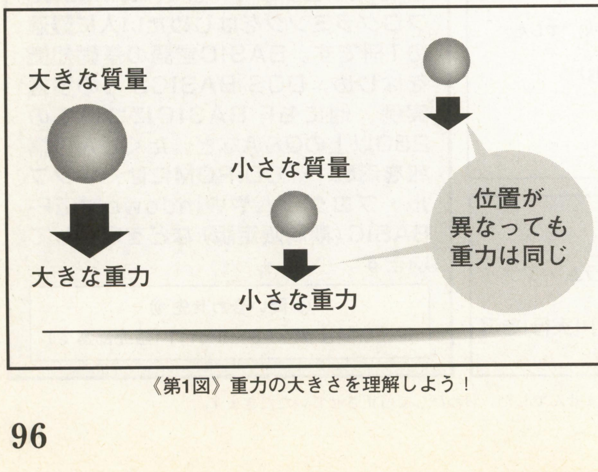
重力がないと歩けない？

地球上の物体にはすべて“重力”と呼ばれる，地面方向へ作用する力が影響しています。

たとえば，みなさんが普段歩くときは，地面を蹴りあげていますよね。そのまま空中へ浮きあがったりしないのは，重力によって下方向へつねに押さえつけられているためです。もし，重力がないとすると，歩くということは非常にむずかしくなってしまいます。

この重力の大きさは，作用する物体の質量に比例します。つまり，質量が大きい重い物体には大きな重力が，質量が小さく軽い物体には小さい重力が作用するわけです。

また，通常私たちが生活する範囲（一定の高度）では，質量が同じなら重力は一定の大きさになります（**第1図**）。



《第1図》重力の大きさを理解しよう！

方程式にしてみよう！

重力は質量に比例することから，つぎのような式で表現できます。

$F=m \cdot g$ …①

Fは重力の大きさで単位は[N（ニュートン）]，mは物体の質量で単位は[kg（キログラム）]です。gが比例係数になります。

このgの大きさはほぼ9.8になり，通常“重力加速度”と呼ばれています。1[kg]の物体は，下方向に9.8[N]の力をつねに受けていることになります。この力をさえぎるものがない場合，物体はすべて下方向に9.8[m／s²]の加速度で落下していきます。

ここでポイントとなるのが，「重力による下方向への加速は物体の質量による影響を受けない」という点です。つまり，重い金属でできた物体も，軽いプラスチックでできた物体も，基本的には同じ加速度で落ちていくわけです。

このような重力の存在により，上に向かって放り投げた物体は下方向の力を受け，それが加速度となって物体の移動に影響をあたえます。

東京タワーから落とすと何秒かかる？

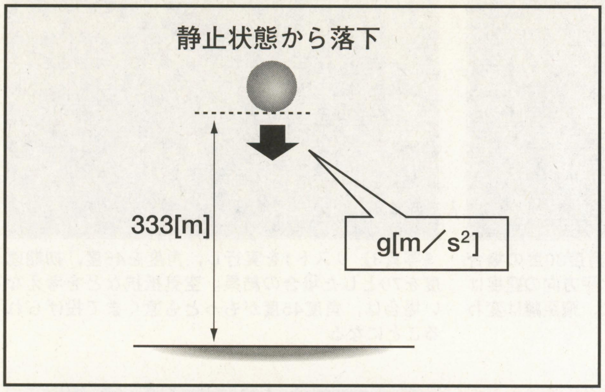
ここで，**第2図**を見てください。このように，高度333[m]の位置に何も支えがない状態の物体があるとしましょう（東京タワーの高さ）。

この物体は，下方向に重力加速度g[m／s^2]で落下していきますね。このときの物体の移動は，加速度と速度についての二つの式で計算できます。

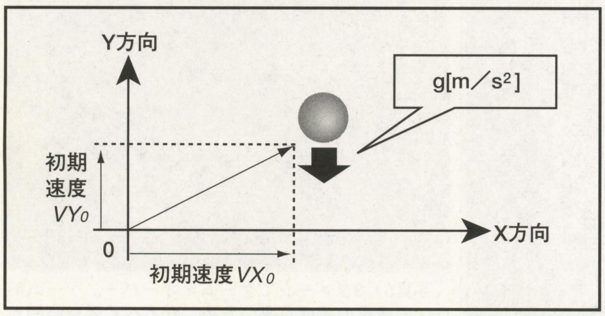
$v=gt+v_0$ …②

$x=\frac{1}{2}gt^2+v_0 \cdot t+x_0$ …③

vは速度[m／s]，gは重力加速度[m／s^2]，v_0は初期速度[m／s]，xは高度[m]，



《第2図》重力により落下する物体



《第3図》物体を斜めに投げると？

《リスト1》放物線運動のシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／
F-BASIC386は   10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
15 g=-9.8 '重力加速度
20 dim cc(7)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
70 cls 'N88BASICは 70 CLS 3
80 line(0,399)-(639,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
90 line(0,0)-(0,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
100 WHILE -1 '無限ループ
110  locate 0,0
120  input "角度は";r
130  input "初期速度は";v0
140  rr=r*3.1416/180 '角度をラジアンに変換
150  vx0=v0*cos(rr) 'X方向の初期速度を計算
160  vy0=v0*sin(rr) 'Y方向の初期速度を計算
170  x0=0 '初期座標
180  y0=0
185  y=0
190  t=0 '時刻
200  while y>=0
210   x=vx0*t+x0 '水平方向の位置の計算
220   y=0.5*g*t*t+vy0*t+y0 '垂直方向の位置の計算
230   t=t+0.01
240   pset(x,400-y),CC(4)
250  wend
260 wend
270 end
```

（式⑥：210行，式⑧：220行）

tは経過時間[s]，x_0は初期高度[m]です。

第2図の場合は，初期速度が0，初期高度は333ですから，$v_0=0$，$x_0=333$となります。重力加速度は通常正の値として取り扱うため，式③の最初の項にはマイナスの符号を付けて，落下する方向に重力加速度が作用するようにしています。

この式を利用すると，xが0になる時刻，つまり地面に衝突する時刻を計算できるわけです。この場合は，式③のxの値を0としてやると，

$$0=\frac{1}{2}gt^2+333 \qquad \cdots④$$

という式になります。

この式に$g=9.8$を代入すれば，tの値が求まります。その結果は，約8.2。つまり，落下がはじまってから8.2秒後に地面に衝突するということがわかります。

放物線はどうやって描く？

第2図のように単純に落下する場合に限らず，水平方向に移動しているときも重力は下方向に作用します。

この場合，水平方向と垂直方向については，速度や加速度を独立して考えることができるのです。よって，別々の速度方程式を求め，それぞれ計算して求めた水平位置と高度が実際の結果となります。

それでは第3図のように，原点からボールを斜め方向に投げたとしましょう。

ボールは水平方向へ移動しながら上昇していきますが，重力の影響を受けるために上昇速度はじょじょに低下していきます。そして，ある程度の時間が経過すると上昇速度が0になり，下降をはじめます。最終的には，物体は地面に落下します。このボールの軌跡を計算してみましょう。

ボールの水平方向をX，垂直方向をYとします。すると，X方向は初期速度VX_0で，Y方向はVY_0で投げたことになります。

X方向については，重力の影響はありませんから，加速度は0です。Y方向については，マイナス方向にgの加速度が加わります。

よって，X方向の加速度が0ということから，速度VXと位置Xは

$$VX=VX_0 \qquad \cdots⑤$$

$$X=VX\cdot t \qquad \cdots⑥$$

となります。

Y方向については，加速度$-g$が存在しますから，

$$VY=VY_0-g\cdot t \qquad \cdots⑦$$

$$Y=\frac{1}{2}gt^2+VY_0\cdot t \qquad \cdots⑧$$

となります。

この四つの式を計算してやれば，ボールの位置を求めることができます。各時間の結果をプロットしていけば，軌跡が描けるわけです。

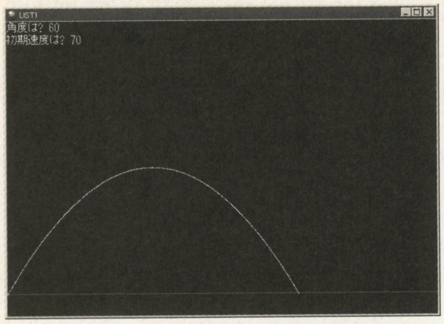
プログラムにしてみよう！

リスト1は，⑤～⑧の四つの式を計算しながらボールの軌跡を表示するプログラムです。

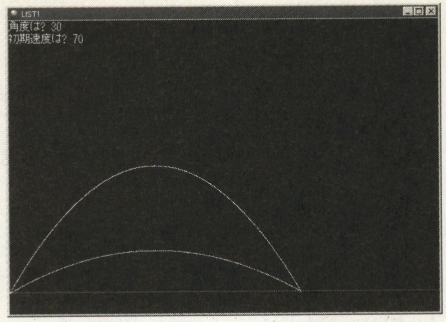
リストを入力して実行すると，ボールを投げる角度と速度を聞いてきます。写真1～写真3を参考に，適当な値を入力してください。角度は，地面と水平に投げる角度が0度，真上に投げる角度が90度となります。

このプログラムでは，まず入力された角度と速度から，X方向とY方向の初期速度を計算しています。つぎに，式⑥と式⑧を用いて各時刻におけるX方向とY方向の位置を計算し，画面に表示していきます（リスト2参照）。

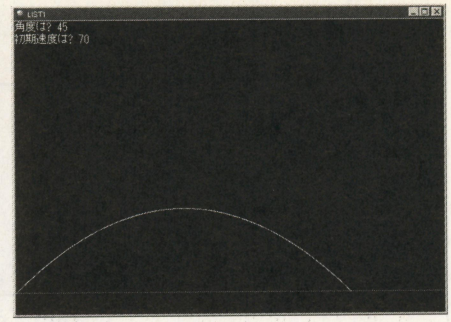
Yの値がマイナスの値になったら，地面に落下したということです。プログラムは，そこで計算を終了します。



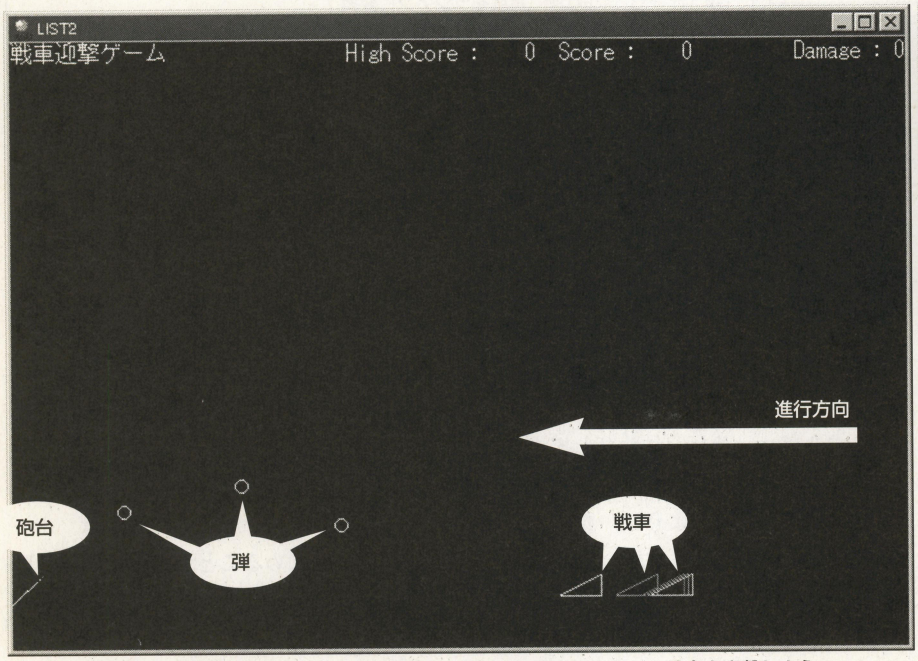
《写真1》リスト1を実行し，角度を60度，初期速度を70とした場合の結果。角度が大きいため，滞空時間は長くなっている。しかし，水平方向の速度が遅くなってしまっているため，結果的には飛距離は伸びない



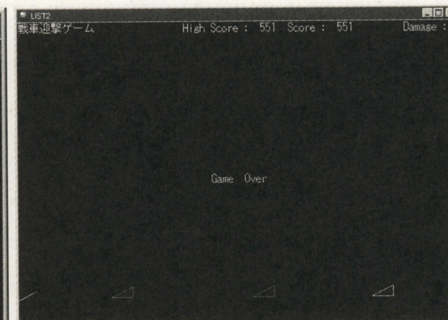
《写真2》写真1に続けて，さらに角度30度の場合を表示させてみたところ。今度は水平方向の速度は速いものの，滞空時間が短いために，飛距離は変わらないことがわかる



《写真3》リスト1を実行し，角度を45度，初期速度を70とした場合の結果。空気抵抗などを考えない場合は，角度45度がもっとも遠くまで投げられることになる



《写真4》『戦車迎撃ゲーム』の画面構成。左側から弾を打ちだし，戦車を迎撃しよう！



《写真5》3ダメージでゲーム・オーバー。ゲーム前半は敵戦車の速度が遅いため，なるべく滞空時間が長くなるような弾で迎撃しよう。後半は，じょじょに落下点を手前に移して，弾幕が切れないようにする必要がある

角度を60度にすると，**写真1**のようにボールはなめらかなカーブを描きます。上に放り投げているイメージなので，かなり高く上昇してから下降をはじめていますね。

続けて角度を30度としてやると，**写真2**のようにあまり上昇することなく下降をはじめます。到達距離は，結局等しくなるわけです。

角度を45度にしてやると，**写真3**のようにボールはもっとも遠くまで飛んでいくことがわかります。

写真1～写真3のような軌跡は，一般に“放物線”と呼ばれています。この名前は，「物体を放り投げたときの軌跡の線」いうところからきています。これは，2次関数[*1]のグラフの形状となります。

戦車迎撃ゲームで遊ぼう！

それでは，放物線移動を取り入れたゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，放物線を描くアルゴリズムが組み込まれた『戦車迎撃ゲーム』です。

2次関数 *1 Technical Column

y＝ax2＋bx＋c (a≠0)で表すことのできる関数のこと。そのグラフは，aが負のとき放物線となり，aが正のとき放物線を上下にひっくり返した形になる。93ページの『F-BASIC97プログラム教習所』でも解説しているので，参照してほしい。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面の右のほうからは，戦車が移動してきます。画面左端には，プレイヤーが操作する砲台があります。戦車がここまで到達してしまうとダメージが増加し，3ダメージでゲーム・オーバーとなるので注意してください。

プレイヤーは，攻めてくる敵に対し，放物線を描く弾で迎撃します。[2][8]キーで撃つ角度を決定し，スペース・キーで弾を発射してください。この弾は，画面中に3発まで発射させることができます。

弾が戦車に命中すると，得点が加算されます。この得点は，命中した弾の滞空時間に比例します。つまり，発射角度が大きいほど高得点となるわけです。

弾の初期速度はつねに一定になっているため，弾が到達する距離を角度で調整する必要があります。また，角度は30度から80度までしか設定できないため，砲台の近くは狙えません。敵戦車はさまざまな速度で進んできますから，射程範囲内に存在するあいだに撃破してください。なお，ゲームが進むにつれ，敵戦車の速

度が上がっていきます。

リスト中の式に注目しよう！

リスト2では，砲台から発射する弾の移動部分に式⑥と式⑧が利用されています。

初期速度についてはリスト1と同様に，角度から三角関数を用いて地面と水平なX方向と，垂直なY方向についての初期速度を計算しています（①の部分）。

Y座標の値がマイナスになったときには弾が地面に落ちたことになりますが，このときに周辺の戦車との距離を求め，命中判断を行なっています。

リストの先頭のほうでは，重力加速度gを定義しています（②の部分）。このgの値を増減すると，重力が大きい条件，小さい条件でのプレーができます。ぜひ，ためしてみてください。

まとめ 放物線運動を見つけよう！

ゴルフや野球，サッカーなど，ほとんどの球技でこの放物線が見られます。同時に，「どうすれば高く上がるか」「遠くまで届くか」ということも，放物線の計算式を調べるとわかってきます。

リスト1などを利用して，いろいろな条件での放物線を調べてみてください。

《リスト2》『戦車迎撃ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH
80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 DT=0.05 '時間刻み（小さいほど遅くなる）
40 G=-9.8 '重力加速度
100 dim CC(7) 'カラーコード変換テーブル
120 dim BX(2),BY(2),BVX(2),BVY(2),BT(2) '弾用配列変数
130 dim TX(4),TV(4),TT(4) '戦車用配列変数
200 for I=0 to 7
210  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 210 CC(I)=I
220 next
230 cc(0)=0
400 hiscore=0
410 while -1 '無限ループを構成
420  score=0 'スコア
425  damage=0 'ダメージ
430  gosub *initgame 'ゲーム初期化
440  gf=0 'ゲーム終了フラグ
450  while GF=0
460   gosub *movetank '戦車移動・発生
470   gosub *movebullet '弾移動
480   gosub *KEYCHECK '照準移動・弾発生
510  wend
520  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー
530 wend
540 end
600 *putscore
610 if score>hiscore then hiscore=score
620 locate 30,0
630 print using "High Score : ####  Score :
####";hiscore;score
640 return
700 *putdamage
710 locate 70,0
720 print using "Damage : #";damage
730 return
900 *initgame
910 cls 'N88BASICは 910 CLS 3
920 print "戦車迎撃ゲーム"
930 gosub *putscore
935 gosub *putdamage
940 gl=0 'ゲーム難易度
980 for i=0 to 2
990  bx(i)=-1 '弾が存在しないことを示す
1000 next
1010 for i=0 to 4
1020  TX(I)=-1 '戦車が存在しないことを示す
1030 next
1040 lr=45 '照準角度
1060 c=7
1070 gosub *putcursor '照準表示
1080 hitn=0 '撃破数クリア
1090 return
2200 *keycheck
2210 K$=inkey$
2220 nlr=lr
2230 if K$="2" and LR>30 then NLR=LR-5 'キー入力に応じ
て照準角度変更
2240 if K$="8" and lr<80 then nlr=lr+5
2260 if nlr<>lr then gosub *redrawcursor '照準位置が変
化した場合は描画し直す
2270 if k$<>" " then return
2310 j=-1
2320 for I=0 to 2
2330  if bx(i)<0 then j=i '空いている配列変数を探す
2335 next
2340 if j<0 then return '空きが無い場合は中止
2350 lrr=lr*3.1416/180 'ラジアンへの変換
2360 BX(J)=30*cos(LRR) '弾初期座標設定
2370 BY(J)=30*sin(LRR)
2380 BVX(J)=50*cos(LRR) '弾初期速度設定
2390 BVY(J)=50*sin(LRR)
2400 bt(j)=0 '経過時間
2410 return
2500 *redrawcursor '照準表示
2510 c=0
2520 gosub *putcursor
2530 lr=nlr
2540 c=7
2550 gosub *putcursor
2560 return
2600 *putcursor
2610 lrr=lr*3.1416/180 'ラジアンへの変換
2620 line(0,399)-(30*cos(lrr),400-
30*sin(lrr)),pset,cc(c) 'N88BASICはPSET,をとる
2630 return
3000 *movebullet
3010 for I=0 to 2
3020  if bx(i)>=0 then gosub *movebullet2 '弾が存在する
場合は移動処理を行なう
3030 next
3040 return
3050 *movebullet2
3060 t=bt(i)
3070 x=bvx(i)*t+bx(i) '水平方向の位置の計算
3080 y=0.5*g*t*t+bvy(i)*t+by(i) '垂直方向の位置の計算
3090 circle(x,400-y),5,0 '弾を消す
3100 bt(i)=bt(i)+dt '時刻を進める
3110 t=bt(i)
3120 x=bvx(i)*t+bx(i) '水平方向の位置の計算
3130 y=0.5*g*t*t+bvy(i)*t+by(i) '垂直方向の位置の計算
3140 if y<0 then gosub *shootcheck '戦車に命中したかど
うか調べる
3150 if BX(I)>=0 then circle(X,400-Y),5,CC(6) '弾が存在
するならば表示
3160 return
3200 *shootcheck
3210 for j=0 to 4
3220  if abs(tx(j)-x)<20 then gosub *hit '命中していれ
ば命中処理
3230 next
3240 bx(i)=-1 '弾消滅
3250 return
3300 *hit
3310 beep
3315 II=I
3316 I=J
3320 c=0
3330 gosub *puttank
3335 I=II
3340 SCORE=SCORE+int(BT(I)/DT/5) '滞空時間が長い弾で撃
破するほど高得点
3350 gosub *putscore
3360 tx(j)=-1 '戦車消滅
3370 hitn=hitn+1 '撃破数増加
3380 return
5000 *movetank
5010 for i=0 to 4
5020  if tx(i)>=0 then gosub *movetank2 else gosub
*maketank '戦車が存在すれば移動処理，存在しない場合は発
生処理
5030 next
5040 return
5100 *MOVETANK2
5110 c=0 '戦車を消す
5120 gosub *puttank
5130 tx(i)=tx(i)-tv(i)*dt 'X座標を変化させて移動表現
5140 if tx(i)<30 then gosub *damageup '戦車が砲台に到達
したらダメージ増加
5150 c=tt(i)
5160 gosub *puttank
5180 return
5200 *damageup
5210 beep
5220 damage=damage+1
5230 gosub *putdamage
5240 if DAMAGE>2 then GF=1 '3ダメージでゲーム終了
5250 gosub *maketank '新たな戦車を作成
5260 return
5500 *maketank
5510 tt(i)=int(rnd(1)*4)+2 '戦車のカラー
5520 TV(I)=(rnd(1)*HITN+10)*(rnd(1)*5+5)*0.1 '撃破数に
応じて速度を増加させる
5530 tx(i)=650
5550 return
6000 *PUTTANK '戦車表示
6010 line(tx(i)-15,395)-(tx(i)+15,395),pset,cc(c)
'N88BASICはPSET,をとる
6020 line(tx(i)+15,395)-(tx(i)+15,380),pset,cc(c)
'N88BASICはPSET,をとる
6030 line(tx(i)+15,380)-(tx(i)-15,395),pset,cc(c)
'N88BASICはPSET,をとる
6040 return
8000 *GAMEOVER
8005 gosub *putscore
8010 locate 34,12
8020 print " Game  Over "
8030 while inkey$<>chr$(13)
8040 wend
8050 return
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM（ベーシック プログラム）
GET & RUN（ゲット アンド ラン）

TEXT&PROGRAMMING●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q 『Visual Basic（以降VBと略）』（ビジュアル ベーシック）のバージョン2.0日本語版を使っています。

VB2.0をパソコンにインストールすると，“¥setupkit¥kitfiles”というフォルダができます。このフォルダは，どうやらセットアップ・ファイルを作るツールが入っているようです。このセットアップ用ファイルの作りかたを教えてください。

【山形県鶴岡市・井上雄平14歳】

A セットアップ・ファイルというのは，市販アプリケーションみたいに，実行するとインストール（導入）先などを聞いてきて，ハードディスクへのコピーやアイコン登録などを行なうものです。

こういったセットアップ・プログラムは，VB4.0以降では「セットアップ・ウィザード」というソフトで，質問に答えていくだけで簡単に作成することができます。しかし，VB2.0では自分でプログラムを作成しなければなりません。

というわけで，VB2.0でのセットアップ・ファイルの作りかたを紹介しましょう。“¥Setupkit”以下のフォルダにサンプルが入っているので，これを自分のプログラム用に修正すれば比較的楽に作ることができます。なお，このフォルダはセットアップ時に「サンプル・プログラムをインストールする」の設定にしないとコピーしてくれないので，注意しましょう。

それでは，セットアップ・ファイルの作りかたを順番に説明していきます。

①セットアップ・プログラムの作成

サンプルとして用意されているプログラムを，自分用に修正してみましょう。“¥setupkit”フォルダにある，“setup1.mak”をVB2.0で開いてください。

変更するのは，

- **セットアップする名前および，セットアップ先の変更**（第1図）
- **コピーするファイルの変更**（第2図）
- **登録するグループ，アイコンの変更**（第3図）

の3点でOKです。もちろん，他の場所を

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”（ディスク ベーシック）と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp./akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☏0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☏0120-89-4321	

"setup1.frm"内の，general_declarationを変更

```
Const APPNAME = "ローン計算"
Const APPDIR = "¥LOAN"     ' The default install directory
```

自分のアプリケーション名に変える

デフォルトのセットアップ先に変える

《第1図》アプリケーションの名前と，デフォルト（初期設定）のセットアップ先の変更

"setup1.frm"内の，Form_Loadを変更

```
'-----------
' Copy Files
'-----------

' Test to see if loan.exe is on the disk, if not then you know the user
' did not insert the first disk
If Not PromptForNextDisk(1, SourcePath$ + "loan.ex_") Then GoTo ErrorSetup
' Install loan.exe and grid.vbx in the destPath$
If Not CopyFile(SourcePath$, destPath$, "loan.ex_", "loan.exe") Then GoTo ErrorSetup
If Not CopyFile(SourcePath$, winSysDir$, "grid.vb_", "grid.vbx") Then GoTo ErrorSetup
```

作成した圧縮ファイルのいずれかを指定する

ハードディスクにコピーするファイルの指定

右のファイル名の最後を「_（アンダー・バー）」に変える

自分のアプリケーションのフォルダにコピーする場合の指定

Windowsフォルダにコピーする場合の指定

《第2図》コピー先の変更

"setup1.frm"内の，Form_Loadを変更

```
'--------------------------------------
' Create program manager group and icon
'--------------------------------------
CreateProgManGroup Setup1, "ローン計算", "LOAN.GRP"
CreateProgManItem Setup1, destPath$ + "LOAN.EXE", "ローン計算"
```

作成するグループの名前

アイコンに割りあてる実行ファイル名

アイコンの名前

《第3図》アイコンおよびグループの変更

変更して，自分のオリジナリティあふれるセットアップ・プログラムにしてもいいですよ。

変更したプログラムは，「EXEファイルの作成」でアプリケーションにします。デフォルト（初期設定）では"setup1.exe"になっているので，好きな名前に変えるなり，そのまま使うなりしてください。ただ，このとき「ローン計算」という名前はちゃんと変更しましょう（第4図）。

② "setup.lst"の修正

①で作成したセットアップ・プログラムのファイル名を変更した場合，"¥Setupkit¥Kitfiles"フォルダにある"setup.lst"も変更します（第5図）。

"setup.lst"は，『メモ帳』など適当なテキスト・エディタを使って書き換えてください。

③ ファイルの圧縮

必要なファイルを，"¥setupkit¥kitfiles"フォルダにある"compress.exe"を使って圧縮します。このプログラムの使用方法は，第6図を見てください。

圧縮するファイルは，

- **セットアップしたい目的のプログラム**
- **①で作ったセットアップ・プログラム**
- **VB2.0ランタイム"vbrjp200.dll"**
- **セットアップ用のDLL"setup.dll"**

です。

④ ファイルのコピー

③で作った圧縮ファイルおよび，"¥setupkit¥kitfiles"フォルダにある"setup.exe""setup.lst"をフロッピーディスクなどにコピーして，できあがりです。

できたディスクをセットして"setup.exe"を実行すると，自動的に①で作ったセットアップ・プログラムを解凍して実行し，セットアップを行なうことができます。

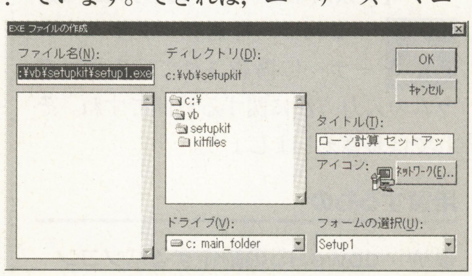
Q PC-9800シリーズのPCMサウンド・ボード『PC-9801-86』を中古で買いました。しかし，ユーザーズ・マニュアルが付属してなく，PCM録音についてよくわからないので，教えてください。FM音源については理解しています。できれば，ユーザーズ・マニュアルの入手方法も教えてください。あと，'97年12月号119ページに掲載されている投稿プログラム『MASTER』の1520行で，「Subscript out of range（サブスクリプト アウト オブ レンジ）」のエラーがでるのですが？

【東京都町田市・マメコン14歳】

A 質問のPCM録音というのは，『N88-日本語BASIC(86)』（DOS-BASIC／DISK-BASIC）でPCMの録音／再生プログラムの作りかたが知りたい，と考えていいでしょうか？　とりあえずそうだとして，話を進めます。

実は，N88-日本語BASICでサポートされているサウンド機能は，PC-9801-26相当を対象にした，FM音源（いわゆるOPNのみ）です。少なくとも私はそれしか知りません。

機械語を利用することで，N88-日本語BASIC上でもPCMの録音／再生ができないかと思ってプログラムを組んでみたのですが…。ごめんなさい，うまく動くものは作れませんでした。「私はPCM



《第4図》EXEファイルの作成

```
SETUP1.EX_
SETUPKIT.DL_
VBRJP200.DL_
```

①で作ったセットアップ・プログラムのファイル名の最後を「_」に変えて書く

《第5図》"setup.lst"の変更

"compress.exe"はMS-DOSアプリケーションです。実行はMS-DOSプロンプト上で行ないます。
ファイルを圧縮するには，

```
compress -r [圧縮するファイル名][圧縮ファイルのコピー先]
```

と入力します。

例

"setup1.exe"を圧縮してAドライブのフロッピーディスクに入れる場合，

```
compress -r setup1.exe a:
```

とすると，Aドライブに"setup1.ex_"という圧縮ファイルが作成されます。

《第6図》"compress.exe"の使いかた

録音／再生プログラムを作れる!」という人は，ぜひその情報を公開してくれるとありがたいです。

NECのマニュアル入手方法

つぎに，マニュアルの入手方法を紹介しましょう。

これは，PC-9801-86のマニュアルに限らず，NECの『パソコンインフォメーションセンター』に電話して相談するのが一番簡単です。この電話番号は，100ページ下のカコミに書いてあります。

現行製品のパソコン本体のマニュアルなどは，『Bit-INN（ビットイン）』などのお店で販売されていることもあるようです。周辺機器のマニュアルは，取り寄せになることが多いようなので，あらかじめ電話して確認しましょう。

投稿プログラムの入力について

最後に，投稿プログラム『MASTER』でのエラーについてお答えします。これは，他にエラー報告がないことから，単純な入力ミスでしょう。エラーが発生する行の付近にまちがいがないか，よーく探してください。

と，これだけではちょっとさびしいので，デバッグのコツを教えましょう。**リスト1**が，『MASTER』のリストの一部です。

今回のエラーは「Subscript out of range」とのことですが，このエラーは「配列変数の添え字が範囲外です」という意味です。要は，配列を宣言するDIM命令で定義した数に対して，それより大きい数の配列変数を使おうとしたわけですね。

1520行でこのエラーがでるというのは，おそらく「CH(P)」の部分が問題なのではないでしょうか。配列CH()はDIM文で定義されていないので，これは自動的に添え字の最大数が10の配列となります。ですから，おそらくエラーのでた状況では，変数Pに10より大きい数が入っているのでしょう。

変数Pに代入しているのは1500行なので，1500行の「P＝0」がまちがっていませんか？ 「0(ゼロ)」と「O(オー)」など，似ている文字ををチェックしましょう。

また，1530行のIF命令でPが10より大きくならないようにチェックをしています。1500行にまちがいがない場合，この「P＝10」の部分を入力ミスしているということも考えられるでしょう。

入力したプログラムが動かない場合，このように必ずしもエラーのでた行がまちがえているとは限りません。エラーの原因を考えたうえで，どこがまちがえているのかを見つけだして，デバッグしてください。

《リスト1》'97年12月号『MASTER』のリストより一部を抜粋（N88-日本語BASIC・MS-DOS版用）

```
                               :
1500     OPEN "CHECK.DAT" AS #2:GOSUB *FIELD2:NO=1:P=0:CNO=1
1510     FOR I=0 TO 9:CH(I)=0:NEXT
1520     GET #1,NO:IF CVI(CHK$)=1 THEN CH(P)=NO:P=P+1:BAK=1
1530     IF P=10 OR NO=LOF(1) THEN GOTO 1540 ELSE NO=NO+1:GOTO 1520
                               :
```

Q 私はパソコンをはじめたばかりで，プログラムを入力しながら勉強しています。「こんなこと？」と思うような質問をしますが，よろしくお願いします。

'98年1月号の投稿プログラムで，101ページの『バウンジング・カラーボール』のプログラムの入力方法を見たのですが，よくわかりません。ちょっとパソコンに慣れている人に対する内容なので，何を用意するのか（ソフト）と，その入力手順を教えてください。よろしくお願いします。

【神奈川県横浜市・鎌形芳雄？歳】

A これは，特選プログラム・コーナーに掲載されているプログラムの入力方法に関する質問ですね。それではお答えしましょう。

用意するもの

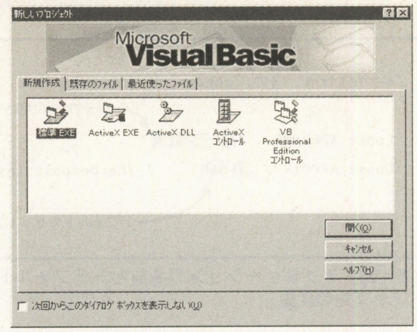
- **Windows95の動作するパソコン**
- **Windows95**
- **Visual Basic Programing System for Windows Ver. 5.0（日本語版）**（ビジュアル ベーシック プログラミング システム フォー ウィンドウズ バージョン）

まずは，この三つが必要となります。

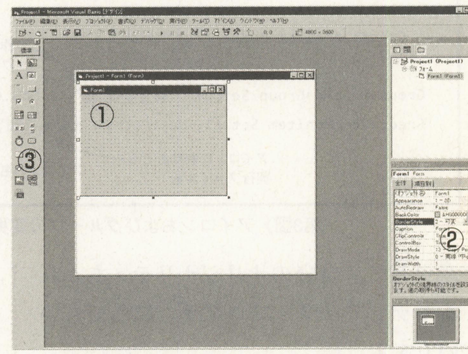
鎌形さんの使っているパソコンが何かわかりませんが，このプログラムを動かすためには，少なくともWindows95が動くパソコンが必要です。

Windows95自体は，たいていパソコン本体に導入されていると思いますので，単体で買うことはあまりないでしょう。

三つ目の長い名前をしたソフトですが，このソフトを略してVisual Basic Ver.5.0とか，VB5.0などと表しています。『バウンジング・カラーボール』の掲載されているページにも，一番上に「Windows95（Visual Basic Ver5.0）用」と書かれていますね？ つまり，このソフトで作られているということです。



《第7図》VB5.0を起動したところ。これはプロフェッショナル版だが，ラーニング版などもほぼ同じ画面が表示される



《第8図》VBでの各ウィンドウが表示されている

入力方法

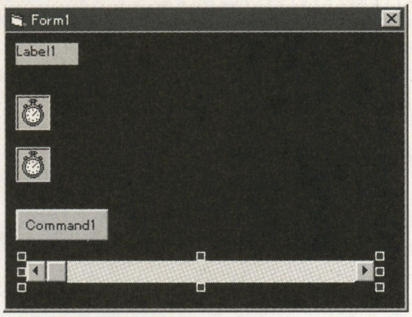
まずVB5.0を起動して，「標準EXE」を選んで[開く]ボタンを押します（**第7図**）。

すると**第8図**のように，①のウィンドウが表示されます。VBでは，プログラム・リストを入力すると共に，フォームに部品を並べることでプログラムを作成します。

「フォームのBackColorを黒にして，BorderStyleを固定にします」とあるので，そのとおりに設定しましょう。**第8図**②のプロパティ・ウィンドウを見る



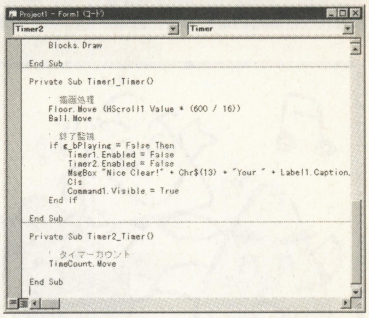
《第9図》設定するプロパティ探してクリックし，指定どおに変更する



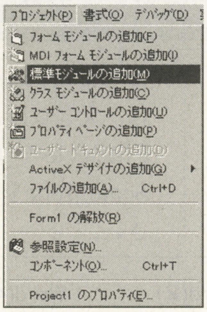
《第10図》指定どおりにコントロールを配置し終わったところ



《第11図》コントロールのプロパティも設定する



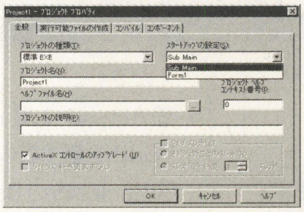
《第12図》コードウィンドウを表示して，プログラム・リストを入力する



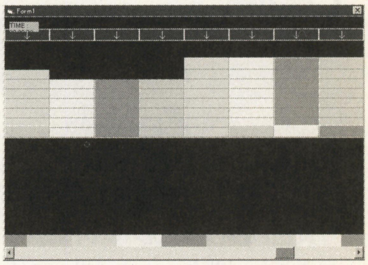
《第13図》標準モジュールの追加，またはクラスモジュールを追加するメニューを選ぶ



《第14図》クラスモジュールの名前を設定する



《第15図》プロジェクトの一番下にあるプロパティで，スタートアップをSub Mainにする



《第16図》これでゲームで遊べるぞ！

と，現在Form1の設定が表示されています。この中から，BackColorとBorderStyleを指定どおりに変えます（**第9図**）。

続いて，「つぎに，ラベル一つ，タイマー二つ，ボタン一つ，横スクロール・バーを一つ適当に配置してください」という説明があります。そこで，今度は**第8図③**のツールから必要なものを選んで，**第8図①**の上でドラッグし，配置します（**第10図**）。

この後，コントロールのプロパティ設定についての説明があります。これは，先ほどフォームのプロパティを設定したように，配置したコントロールを選んで**第8図②**のプロパティ・ウィンドウで設定します（**第11図**）。

つぎに，リストを入力します。リスト1はForm1のリストなので，Form1を右クリックして[コードの表示]を選び，表示されたウィンドウにプログラムを入力します（**第12図**）。

その後のリスト2～リスト7は，現在プロジェクトに登録されていないモジュールなので，メニューの[プロジェクト]-[標準モジュールの追加]，あるいは[クラスモジュールの追加]を選んで追加します（**第13図**）。また，リスト3～7のクラスモジュールは，それぞれの名前をプロパティで設定する必要があります（**第14図**）。

ここでおわびしておきたいのですが，このリストのうち，リスト2がまちがっていました。入力する場合，一番上の行は無視して，“Option Explicit”から入力しはじめてください。正しいリストを再掲載しておきます（**リスト2**）

最後に，メニューの[プロジェクト]の一番下にある[プロパティ]で，スタートアップの設定を「Sub Main」に設定して入力は終了です（**第15図**）。

これで，このゲームを遊ぶことができます（**第16図**）。

《リスト2》修正した'98年1月号『バウンジング・カラーボール』のリスト2（Visual Basic Ver.5.0用）

```
Option Explicit

  Public g_lPalette(4) As Long       ' パレット
  Public g_bPlaying As Integer       ' プレイ中か

  Public Floor As CFloor             ' パレットフロアオブジ
ェクト
  Public Ball As CBall               ' ボールオブジェクト
  Public Blocks As CBlocks           ' ブロック集合オブジェ
クト
  Public BlockBox As CBBox           ' ブロックボックス集合
オブジェクト
  Public TimeCount As CTimer         ' タイムカウントオブジ
ェクト

  Sub Main()

      ' 変数初期化
      g_bPlaying = False

      ' パレットの設定
      g_lPalette(0) = RGB(0, 0, 0)
      g_lPalette(1) = RGB(0, 255, 255)
      g_lPalette(2) = RGB(255, 255, 0)
      g_lPalette(3) = RGB(255, 0, 255)
      g_lPalette(4) = RGB(0, 255, 0)

      ' オブジェクト構築
      Set Floor = New CFloor
      Set Ball = New CBall
      Set Blocks = New CBlocks
      Set BlockBox = New CBBox
      Set TimeCount = New CTimer

      ' フォームを開く
      Form1.Show

  End Sub
```

疑問 質問 感想 ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ&Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

質問するときは，使っているパソコンの種類や言語名，バージョンなどを明記してください。また，どこがわからないのかを，できるだけ具体的に書いてくださいね。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET&RUN係

質問は，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けます。その場合，タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

Windows95(Visual Basic4.0)用



なかなか手の込んだパズルゲーム

移植版 Triangle

工藤　俊介(18歳)

内　容

パズルゲームです。全30面あります。

黄色以外の三角形（以下△）をクリックすると，黄色い△とクリックした△の位置が入れ替わります。そのとき，同色の△が接触していると，それらは消滅してしまいます。ただし灰色の△は特別で，ちょうど“ぷよ〇よ”のおじゃまぷよのように，周りで△が消滅すると一緒に消滅します。

最終的に，黄色の△だけにすればクリアとなりますが，制限手数があるので注意してください。1回入れ替わると一手となります。

入力方法

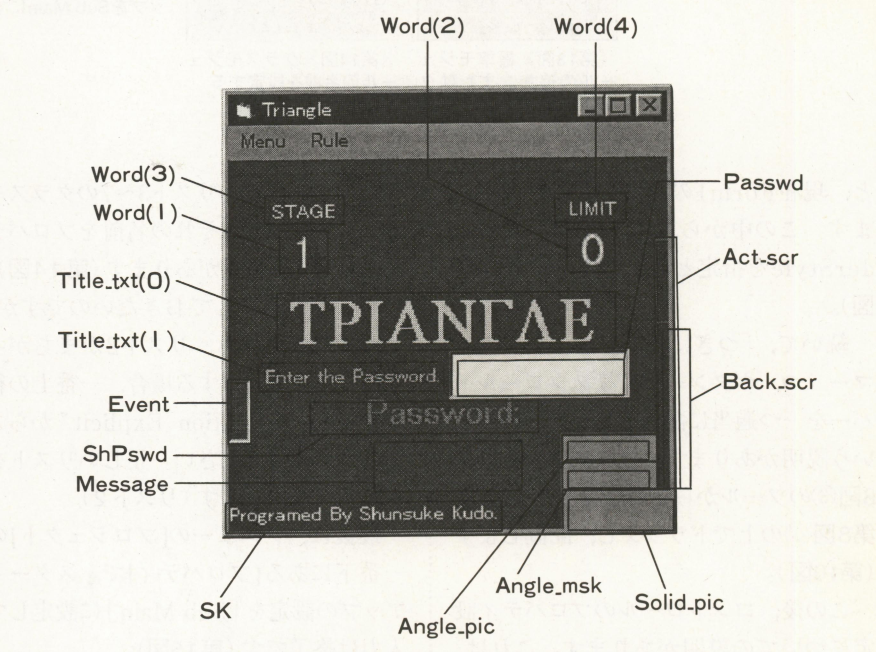
このプログラムは，五つのピクチャボックスを作成しますが，以下の点に注意してください。

①位置はどこでもかまいませんが，AutoRedrawをTrueに，VisibleをFalseにしてください。

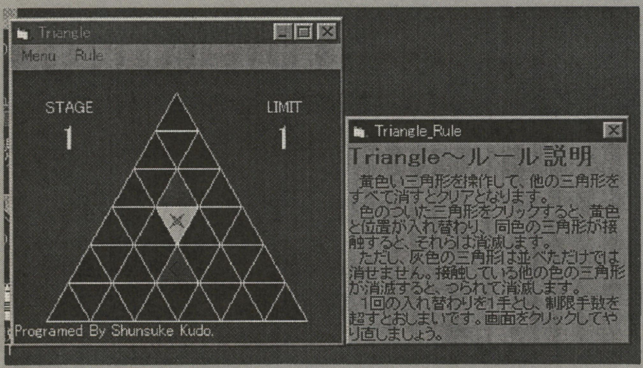
②Act_scrとBack_scrは，HeightとWidthを第1表のとおりにしてください。

③Back_scrのBackColorは，Form1と同じであれば何色でもいいです。

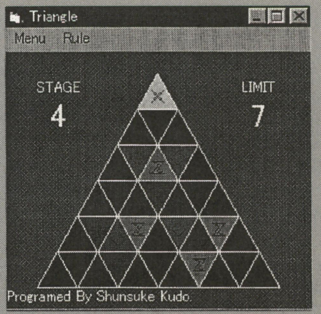
④Angle_pic，Angle_msk，Solid_picは，大きさはどうでもいいのですが，FillStyleを0（塗りつぶし）に，ScaleModeを3（ピクセル）にしてください。



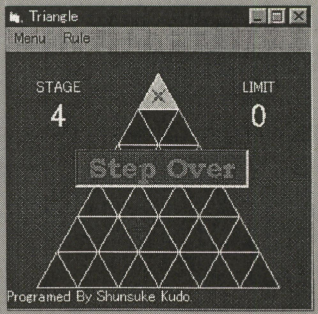
《第1図》Form1の配置例



▲《写真1》ルール表示画面も親切に用意されている



▲《写真2》きめられた手数のなかで黄色い△だけを残す



▲《写真3》おっと，手数オーバー。なかなかむずかしい

《OVER FLOW》はい，OFコーナーの時間がやってまいりました。雨が多くて大変…なのかな？でも，夏(休み)までもう少しの辛抱です。がんばりましょう！そんなアナタのお供にベーマガがオススメです。OFに参加して，楽しんで暑苦しさをふっ飛ばしてください！

《第１表》フォーム1のプロパティ設定

フォームの設定	
Name	Form1
BackColor	&H00008000&
BorderStyle	1 '固定(実線)
ClipControls	0 'False
ForeColor	&H00000000&
Height	3930
MaxButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	3960
ピクチャボックスの設定	
Name	Solid_pic
AutoRedraw	-1 'True
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Back_scr
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00008000&
ForeColor	&H0000FF00&
Height	3300
Visible	0 'False
Width	3900
Name	Act_scr
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00008000&
Height	1695
Visible	0 'False
Width	1695
Name	Angle_msk
AutoRedraw	-1 'True
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Angle_pic
AutoRedraw	-1 'True
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
テキストボックスの設定	
Name	Passwd
Fontname	"MS Pゴシック"
Fontsize	14.25
ラベルの設定	
Name	ShPswd
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"Password:"
Fontname	"MS Pゴシック"
Fontsize	15.75
ForeColor	&H000080FF&
Visible	0 'False
Name	Event
Alignment	2 '中央揃え
AutoSize	-1 'True
BackColor	&H0000C000&
BorderStyle	1 '実線
Fontname	"Mtura MT Script Capitals"
Fontsize	18
ForeColor	&H000000FF&
Visible	0 'False
Name	SK
BackStyle	0 '透明
Caption	"Programed By Shunsuke Kudo."
ForeColor	&H00FFFFFF&
Name	Title_txt
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"Enter the Password."
ForeColor	&H00FFFF80&
Index	1
Name	Title_txt
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	"TRIANGLE"
Fontname	"Symbol"
Fontsize	26.25
ForeColor	&H0080FFFF&
Index	0
Name	Message
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Fontname	"Times New Roman"
Fontsize	14.25
Fontunderline	-1 'True
ForeColor	&H0000FF00&
Name	word
Alignment	2 '中央揃え
BackStyle	0 '透明
Caption	Index=1:"1" Index=2:"0" Index=3:"STAGE" Index=4:"LIMIT"
Fontsize	20.25 (Index=1～2の場合のみ)
ForeColor	&H00FFFFFF&
Index	1～4
Visible	0 'False

また，フォームの設定を**第１表**のようにしておけば，ラベル等は適当でいいです。位置が重なっていてわかりづらいかもしれませんが，大体同じであればいいでしょう（ただし，Nameは表と同じにしてください）。

ステージ・データは，メモ帳か何かを利用し，必ず数字と英語の小文字で入力してください。セーブする際，ファイル名は，ゲームのプログラム中にある，ステージ・データ読み込み部分のファイル名と同じ名前で保存してください。

FormのLoadの部分にあるWTという変数は，ウェイトの値なので，自分のやりやすいスピードに調整してください。

一応，チェックサムのプログラムを載せておくので，プログラムを一時中断して，デバッグウィンドウで実行してみてください。

16254とでれば多分大丈夫です。

たわごと

はぁ……97年12月号に私のプログラムが載った。今考えると，ベーマガに載るのは５年ぶりぐらいだったかな？

それにしても，今回もパズルゲームで移植ときたもんだ（しかも今回は自分のを移植した）。こうなったら，「移植の鬼」にでもなってみようかな。

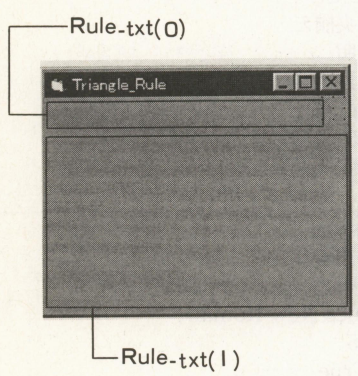
★プログラム「ピンポンダッシュ」…やばいですよこれ(汗)。私の家もよくやられますが(怒)。最近は2回鳴ったら出るようにしています。(愛知県豊橋市・**君永信一24歳**)……【**影**：用心して10回鳴ってから出たら誰もいなかった。**編**：誰だって帰りますよ，それ。】

《第2表》フォーム2のプロパティ設定

フォームの設定		ラベルの設定	
Name	Form2	Name	Rule_txt
BorderStyle	1 '固定(実線)	Caption	" "
Caption	"Triangle Rule"	Index	1
Height	2745	Name	Rule_txt
MaxButton	0 'False	Fontname	"MS Pゴシック
MinButton	0 'False	Fontsize	14.25
Width	3375	ForeColor	&H00008000&
		Index	0

《第3表》フォーム1のメニュー設定

Caption	Name	Enabled
"Menu"	Mn_Menu	
…"Reset"	Mn_Reset	0 'False
…"Title"	Mn_Title	0 'False
…"Quit"	Mn_Quit	
"Rule"	Mn_Rule	



《第2図》Form2の配置例

《第4表》変数表(主なもの)

CX,CY	………指定した△の座標
D$( )	…………ステージデータ
EF,ET$	……△消滅処理用フラグ
LM	…………残り手数
MD	…………今の状態
ST	……………ステージ数
TF(,)	………仮想画面
TK	……………残りの△の数
TX,TY	………黄色△の座標
P$( )	…………パスワードデータ
PE$	…………入力されたパスワード
WT	…………ウェイト

CHECKER FLAG

Dr.D：工藤君の作品は，前回もそうじゃったが，画面まわりのまとめかた，面データのテキスト化など，じつにすばらしい。読者諸君もリストを解析し，うまくテクニックを身につけてくれ。

ところでtac君，hig君，テスト・プレイヤーになってくれてサンキューです。ちょっと簡単すぎたかな？

★参考にしたもの

・BM'92.8『MZ-2500用 TRIANGLE』(自分の作品)

・BM'97.9『VB4.0用 スノボーだ』参納大樹氏

・VB研

《リスト1》フォーム1のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X
As Long, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal
 hSrcDC As Long, ByVal XSrc As Long, ByVal YSrc As Long, ByVal dwRop As Long
) As Long
Private Declare Function FloodFill& Lib "gdi32" (ByVal hDC&, ByVal X&, ByVal
 Y&, ByVal Color&)
Const SRCAND = &H8800C6
Const SRCINVERT = &H660046
Const SRCCOPY = &HCC0020

Dim MD, ST, LM, EF As Integer
Dim TX, TY, CX, CY As Integer
Dim TF(10, 5), TK, WT As Integer
Dim D$(30), P$(30), ET$, PE$

Private Sub Change_Angle()
  If CX < 0 Then Exit Sub       '移動できるかの判断
  TS = TF(CX, CY)
  If TS = 0 Or TS = 6 Then Exit Sub
  If LM = 0 Then Exit Sub

  LM = LM - 1                   '1手カウント
  word(2).Caption = LM
  MD = 0
  DoEvents
  MD = 2

  Set_Angle TX, TY, 0           '移動の処理
  Move_Solid TX, TY, CX, CY, 6
  Set_Angle CX, CY, 6
  Move_Solid CX, CY, TX, TY, TS
  Set_Angle TX, TY, TS
  TF(TX, TY) = TS
  TF(CX, CY) = 6
                                '消せるかどうかの判断
  ET$ = Chr$(TX + 65) + Chr$(TY + 65) + Chr$(TS + 64): EF = 0
  If TM < 5 Then Erase_Check1 TX, TY, TS
  If EF Then Erase_Angle
  TX = CX: TY = CY

  If EF = 0 Then Set_Screen 0

  If TK = 0 Then                'クリアしたか
    StageClear
  Else                          '手数制限
    If LM = 0 Then
      Event.Caption = " Step Over "
      Event.ForeColor = &H8080FF
      Event.Move 58, 82
      Event.Visible = True
    End If
  End If
End Sub

Private Sub Erase_Angle()
  X1 = 10: Y1 = 5: X2 = 0: Y2 = 0       '範囲の設定
  EA = Len(ET$) / 3
  For I = 0 To EA - 1
    X = Asc(Mid$(ET$, I * 3 + 1, 1)) - 65
    Y = Asc(Mid$(ET$, I * 3 + 2, 1)) - 65
    If X < X1 Then X1 = X
    If X > X2 Then X2 = X
    If Y < Y1 Then Y1 = Y
    If Y > Y2 Then Y2 = Y
  Next

  EX = X1 * 17 + 25: EY = Y1 * 30 + 18   '消去処理
  EW = (X2 - X1) * 17 + 35: EH = (Y2 - Y1) * 30 + 31
  Z = BitBlt(Act_scr.hDC, 0, 0, EW, EH, Back_scr.hDC, EX, EY, SRCCOPY)
  For I = 0 To EA - 1
    X = Asc(Mid$(ET$, I * 3 + 1, 1)) - 65
    Y = Asc(Mid$(ET$, I * 3 + 2, 1)) - 65
    TF(X, Y) = 0
    Set_Angle X, Y, 0
  Next

  For I = 0 To 14                        '点滅処理
    Z = BitBlt(hDC, EX, EY, EW, EH, Act_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
    Wait 19 - I
    Z = BitBlt(hDC, EX, EY, EW, EH, Back_scr.hDC, EX, EY, SRCCOPY)
```


★今回のOF掲載倍率は，4.37倍らしい。(埼玉県入間市・**名前未定19歳**)……【**影**：……。編く～ん，計算。**編**：自分でやってくださいよ。**影**：えー。だって，いつもOFって前の月のと今月の早く届いた分を合わせて使うから枚数なんて，ねぇ。**編**：詳細は不明，だそうです。】

```
  Wait 5 + I
 Next

 TK = TK - EA
End Sub

Private Sub Erase_Check1(X, Y, T)
 W = (X + Y) Mod 2          '指定した三角形の周囲を確認
 Erase_Check2 X - 1, Y, T
 Erase_Check2 X + 1, Y, T
 Erase_Check2 X, Y + W * 2 - 1, T
End Sub

Private Sub Erase_Check2(X, Y, T)
 If X < 0 Or X > 10 Or Y < 0 Or Y > 5 Then Exit Sub
 If TF(X, Y) = 5 Then           '消す三角形の設定
  ET$ = ET$ + Chr$(X + 65) + Chr$(Y + 65) + "K"
 Else
  If TF(X, Y) = T Then
   ET$ = ET$ + Chr$(X + 65) + Chr$(Y + 65) + Chr$(T + 64)
   Erase_Check1 X, Y, 5
   EF = 1
  End If
 End If
End Sub

Private Sub Move_Solid(X1, Y1, X2, Y2, ML)
 VX = (X2 - X1) * 17 / 20: VY = (Y2 - Y1) * 30 / 20
 X = X1 * 17 + 25: Y = Y1 * 30 + 15
 For I = 0 To 20
  Z = BitBlt(Act_scr.hDC, 0, 0, 35, 35, Back_scr.hDC, X, Y, SRCCOPY)
  Z = BitBlt(Act_scr.hDC, 10, 10, 15, 15, Solid_pic.hDC, 0, 0, SRCAND)
  Z = BitBlt(Act_scr.hDC, 10, 10, 15, 15, Solid_pic.hDC, ML * 15, 0, SRCIN
VERT)
                                '背景と模様の合成処理
  Z = BitBlt(hDC, X, Y, 35, 35, Act_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
                                '画面に表示
  Wait 4
  X = X + VX: Y = Y + VY
 Next
End Sub

Private Sub Set_Angle(X, Y, T)
 W = (X + Y) Mod 2      'うら画面に描写
 Z = BitBlt(Back_scr.hDC, X * 17 + 25, Y * 30 + 18, 35, 31, Angle_msk.hDC,
W * 35, 0, SRCAND)
 Z = BitBlt(Back_scr.hDC, X * 17 + 25, Y * 30 + 18, 35, 31, Angle_pic.hDC,
T * 34, W * 30, SRCINVERT)
End Sub

Private Sub StageClear()
 MD = 3                 'ステージクリア画面
 Back_scr.Cls
 Event.Caption = " Stage Clear "
 Event.Move 48, 82
 Event.ForeColor = &HFFFF00
 NS = ST + 1 + (ST = 30) * 30
 ShPswd.Caption = "Password:" + P$(NS)
 Passwd.Text = P$(NS)
 Message.Caption = "OK"
 Set_Screen 1

 Event.Visible = True
 ShPswd.Visible = True
 Message.Visible = True
End Sub

Private Sub Wait(WL)
 For I = 0 To WT * WL * 10: Next  'ウエイト
End Sub

Private Sub Make_Stage(RS)
 DT$ = D$(ST)               'ステージデータの解凍
 X = 5: Y = 0: TK = 0
 For I = 0 To 17
  DV = Asc(Mid$(DT$, I + 1, 1))
  DV = DV - 48 + (DV > 96) * 39
  D1 = Int(DV ¥ 6): D2 = DV Mod 6
  TF(X, Y) = D1: X = X + 1: If X > 5 + Y Then Y = Y + 1: X = 5 - Y
  TF(X, Y) = D2: X = X + 1: If X > 5 + Y Then Y = Y + 1: X = 5 - Y
  TK = TK - (D1 > 0) - (D2 > 0)
 Next
 TX = Asc(Mid$(DT$, 19, 1)) - 97: TY = Asc(Mid$(DT$, 20, 1)) - 97
 LM = Asc(Mid$(DT$, 21, 1)) - 97
 TF(TX, TY) = 6
 word(1).Caption = ST       '画面の表示
 word(2).Caption = LM
 Message.Visible = False
 Event.Visible = False
 Back_scr.Cls
 If RS = 1 Then Set_Screen 1
 For I = 0 To 5: For J = 5 - I To 5 + I
  Set_Angle J, I, TF(J, I)
 Next J, I
 Set_Screen 1
 MD = 2
End Sub

Private Sub Set_Screen(WU)
 Select Case WU
  Case 0                'ぱっ、と画面を表示
   For I = 0 To 5
    Z = BitBlt(hDC, 24 - (I < 2) * 40, I * 30 + 18, 208 + (I < 2) * 80,
31, Back_scr.hDC, 24 - (I < 2) * 40, I * 30 + 18, SRCCOPY)
   Next
  Case 1                'フェードイン、フェードアウト
   For I = 0 To 15: For J = 0 To 11
    Z = BitBlt(hDC, 24 - (J < 4) * 40, J * 15 + I + 18, 208 + (J < 4) *
80, 1, Back_scr.hDC, 24 - (J < 4) * 40, J * 15 + I + 18, SRCCOPY)
   Next: Wait 5: Next
 End Select
End Sub

Private Sub Set_Title()
 Cls                        'タイトル画面の初期化
 Back_scr.Cls
 MD = 0
 For I = 1 To 4
  word(I).Visible = False
 Next
 Event.Visible = False
 ShPswd.Visible = False
 Mn_Title.Enabled = False
 Mn_Reset.Enabled = False
 Message.Caption = "Start"
 Message.Visible = True
 Title_txt(0).Visible = True
 Title_txt(1).Visible = True
 Passwd.Visible = True
End Sub

Private Sub Event_Click()
 If MD = 2 And LM = 0 Then Make_Stage 1    'リセット処理
End Sub

Private Sub Form_Click()
 If MD = 2 Then
  If LM > 0 Then Change_Angle Else Make_Stage 1
 End If
End Sub

Private Sub Form_DblClick()
 If MD = 2 Then
  If LM > 0 Then Change_Angle Else Make_Stage 1
 End If
End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single,
 Y As Single)
 If MD = 2 Then             'カーソル指定位置の算出
  X = X - 42: Y = Y - 18
  CX = Int(X / 17): CY = Int(Y / 30)
  XX = X - CX * 17: YY = Y - CY * 30
  Select Case (CX + CY) Mod 2
   Case 0
    If (17 - XX) * 30 < YY * 17 Then CX = CX + 1
   Case 1
    If XX * 30 > YY * 17 Then CX = CX + 1
  End Select
  If CX < 5 - CY Or CX > 5 + CY Or CY < 0 Or CY > 5 Then CX = -1
 End If
End Sub

Private Sub Message_Click()
 Select Case MD
  Case 0          'タイトル消去、ゲームの準備
   PE$ = ""
   For I = 1 To Len(Passwd.Text)
    PR = Asc(Mid$(Passwd.Text, I, 1))
    If PR > 96 Then PR = PR - 32
    PE$ = PE$ + Chr$(PR)
   Next
   Mn_Title.Enabled = True
   Title_txt(0).Visible = False
   Title_txt(1).Visible = False
   Passwd.Visible = False
   Cls
   Mn_Reset.Enabled = True
   For I = 1 To 4
    word(I).Visible = True
   Next
   ST = 1
   For I = 1 To 30  'パスワード照合
    If PE$ = P$(I) Then ST = I
   Next
   Make_Stage 0
  Case 3                '次のステージへ進む
   ShPswd.Visible = False
   ST = ST + 1 + (ST = 30) * 30
   Make_Stage 0
 End Select
End Sub

Private Sub Form_Load()
 Randomize                          '画面の設定
 Form1.Move (Screen.Width - 3945) / 2, (Screen.Height - 3915) / 2
 WT = 250                           ' WT:ウェイト 各自調整されたし

 Angle_pic.Width = 243              'グラフィックの設定
 Angle_pic.Height = 65
 Angle_pic.Line (0, 0)-(239, 61), QBColor(0), BF
 Angle_pic.ForeColor = QBColor(15)
 Angle_pic.Line (0, 0)-(239, 0)
 Angle_pic.Line (0, 60)-(239, 60)

 Solid_pic.Width = 109
 Solid_pic.Height = 19
 Solid_pic.Line (0, 0)-(14, 14), QBColor(15), BF
 Solid_pic.ForeColor = QBColor(0)
 Solid_pic.Line (15, 0)-(104, 14), , BF
```

```
Dim S$(6)                              '模様のデータ
  S$(1) = "hbbhhnnhhb"
  S$(2) = "ccmcgkmmcmiecc"
  S$(3) = "gbggbgbigigniniiningigibgb"
  S$(4) = "ckhamkkkheekckhomk"
  S$(5) = "eeekkkkeeekk"
  S$(6) = "ccghcmhimmihmchgcc"

For I = 0 To 6
  Angle_pic.ForeColor = QBColor(15) '三角形描写
  Angle_pic.Line (I * 34, 0)-(I * 34 + 17, 30)
  Angle_pic.Line (I * 34 + 17, 30)-(I * 34 + 34, 0)
  Angle_pic.Line (I * 34, 60)-(I * 34 + 17, 30)
  Angle_pic.Line (I * 34 + 17, 30)-(I * 34 + 34, 60)
  CO = Val(Mid$("00121009110814", I * 2 + 1, 2))
  CU = CO + (I > 0) * 8 - (I = 5) * 7
  Angle_pic.FillColor = QBColor(CO)
  Z = FloodFill(Angle_pic.hDC, I * 34 + 17, 15, QBColor(15))
  Z = FloodFill(Angle_pic.hDC, I * 34 + 17, 45, QBColor(15))

  Solid_pic.FillColor = QBColor(CO) '模様の描写
  Solid_pic.ForeColor = QBColor(CU)
  Solid_pic.Circle (I * 15 + 7, 7), 7
  Angle_pic.ForeColor = QBColor(CU)
  If I > 0 Then
    X1 = Asc(Mid$(S$(I), 1, 1)) - 97
    Y1 = Asc(Mid$(S$(I), 2, 1)) - 97
    For J = 1 To Len(S$(I)) / 2 - 1
      X2 = Asc(Mid$(S$(I), J * 2 + 1, 1)) - 97
      Y2 = Asc(Mid$(S$(I), J * 2 + 2, 1)) - 97
      Solid_pic.Line (I * 15 + X1, Y1)-(I * 15 + X2, Y2)
      Angle_pic.Line (I * 34 + 10 + X1, Y1 + 4)-(I * 34 + 10 + X2, Y2 + 4)
      Angle_pic.Line (I * 34 + 10 + X1, Y1 + 42)-(I * 34 + 10 + X2, Y2 + 4
2)
      X1 = X2: Y1 = Y2
    Next
  End If
Next

Angle_msk.Width = 74                   'マスクの描写
Angle_msk.Height = 35
Angle_msk.Line (0, 0)-(69, 30), QBColor(15), BF
Angle_msk.ForeColor = QBColor(0)
Angle_msk.FillColor = QBColor(0)
For I = 0 To 1
  Angle_msk.Line (I * 35, I * 30)-(I * 35 + 35, I * 30)
  Angle_msk.Line (I * 52, 0)-(I * 52 + 17, 30)
  Angle_msk.Line (I * 18 + 17, 30)-(I * 18 + 34, 0)
  Z = FloodFill(Angle_msk.hDC, I * 35 + 17, 15, QBColor(0))
Next
```

```
                                       'ステージデータの読み込み
  Open "TAngle-D.txt" For Input As #1
  For I = 1 To 30
    Input #1, D$(I)
  Next
  Close #1

  For I = 1 To 30                      'パスワードの設定
    For J = 0 To 5
      X = (I + J * 2) Mod 21 + 1
      PU = Asc(Mid$(D$(I), X, 1)) - 48
      PU = ((PU + (PU > 9) * 39) * 3 + I * 5 + J * 7) Mod 26
      P$(I) = P$(I) + Chr$(PU + 65)
    Next
  Next

  Set_Title
End Sub

Private Sub Form_Paint()
  Set_Screen 0
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  Form2.Visible = False
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
  Unload Form2
  End
End Sub

Private Sub Mn_Quit_Click()
  Unload Form1
End Sub

Private Sub Mn_Reset_Click()
  ShPswd.Visible = False     'リセット処理
  Make_Stage -(MD = 2)
End Sub

Private Sub Mn_Rule_Click()
  Form2.Move Form1.Left + 3930, Form1.Top + 1160
  Form2.Show                 'ルール表示
End Sub

Private Sub Mn_Title_Click()
  Set_Title
End Sub
```

《リスト2》フォーム2のプログラム・リスト

```
Private Sub Form_Load()
  Rule_txt(0) = "Triangle～ルール説明"
  T1$ = "　黄色い三角形を操作して、他の三角形をすべて消すとクリアとなります
。"
  T2$ = "　色のついた三角形をクリックすると、黄色と位置が入れ替わり、 同色
の三角形が接触すると、それらは消滅します。"
  T3$ = "　ただし、灰色の三角形は並べただけでは消せません。接触している他の
色の三角形が消滅すると、つられて消滅します。"
  T4$ = "　1回の入れ替わりを1手とし、制限手数を超すとおしまいです。画面を
クリックしてやり直しましょう。"

  Rule_txt(1) = T1$ + Chr$(13) + T2$ + Chr$(13) + T3$ + Chr$(13) + T4$
End Sub
```

《リスト3》面データのプログラム・リスト

```
000600000060000000fdb,00060vvu0550000000fed,000605h00826000000fee
001d00i0381k00i0c0fah,000008861d1d006660fef,00007k1ix0z00zdui0ifh
00xfw00k3c0x00wku0ddf,0000000039058k2kbfdj,28d02uv0d280560000gch
e03c00i0081jjvc00xfbh,oi0i0110q002o00000fdi,006vudcu0u00006000eei
000c01u00bdi05tnt0gdg,000g00600y5u00byc0gdg,00060hzc0bz6000000ffk
5bv1xhbk0550000000fcg,00zz02000d000099c0ddj,ic0000600110362809fej
050z05u001f60003c0ebi,000039000o0t6396boeei,058vd5u62bd000u000cfl
102600008600u0005zddh,5m0r04m00x5u0uu0tocfi,1d2k0xruz4m5zzu0zzfaq
0060bi1cx385ui0000afk,0cq2q28231j15o93ohfam,00005zdm0q4c0360uuifk
bvxb09fu05h0000u00hci,uu82jx1x40045u8w6zfev,vv8w7hzd8zzwbvd1dzffq
------------------------------------------
```

注意：必ず数字と英語の小文字で入力。0とo、1とlを間違えないように！

チェックサムプログラム

```
S=0:for I=1 to 30:for J=1 to 21:S=S+asc(mid$(D$(I),J,1))-48:next J,I:print S
```

"16254"と表示されたらOK！



評…サーフィンか…いいかも(影)　by 中西ジロー



評…ミノタウロス…？(つぐ美)　by いづな晶



評…な・何？何がどうしたの？(つぐ美)　by ぶんちょ



評…やっぱ基本ですか？(謎)(影)　by 裁刃鋭人



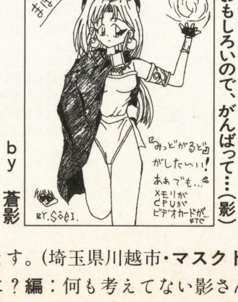
評…Fanゆえに…ってトコかな(影)　by 望月ノゾム



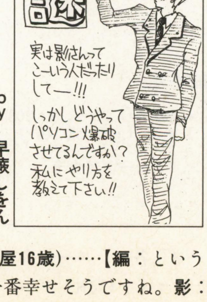
評…おかえりなさい！(編)　by 楠木健太郎



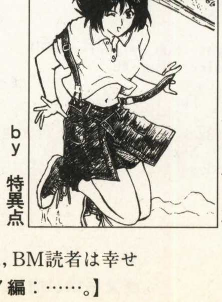
評…見ているかのぉ…(Dr.D)　by レベッカ信者



評…おもしろいので、がんばって…(影)　by 蒼影



評…フッフッ…(影)　by 早蕨しをん



評…むぎわらぼうし…夏だね！(つぐ美)　by 特異点

★今ここを読んでいるそこのあなたっ…幸せになれます。(埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋16歳**)……【**編**：ということは，BM読者は幸せになれるってコトですね。**影**：なんの根拠もないのに？**編**：何も考えてない影さんが一番幸せそうですね。**影**：おう！**編**：……。】

Windows3.1/95(Visual BasicV2.0)用



ちょっと手ごわいパズルゲーム

アロー アタック

峠 恒司(43歳)

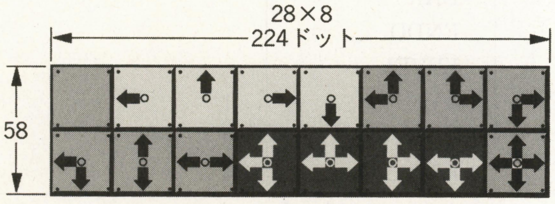
はじめに

パズルゲームです。ルールは簡単ですが，よく考えてやらないと，なかなかクリアできません。

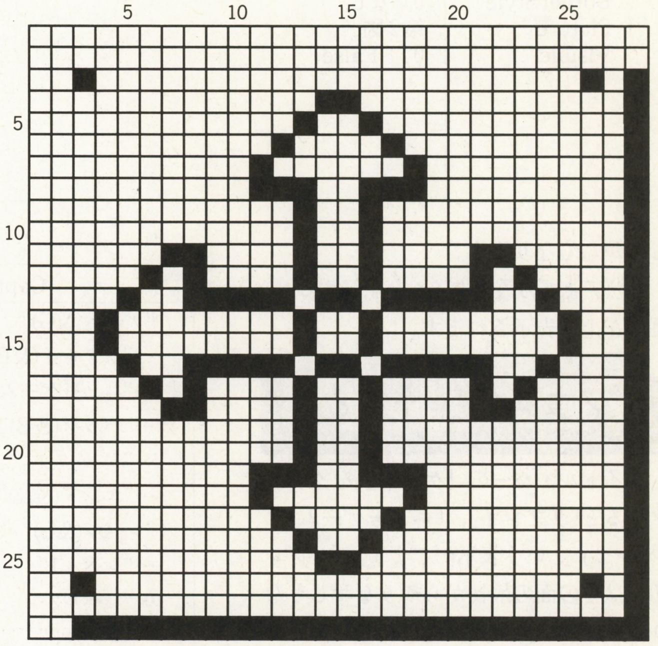
ルール

15種類の矢印が描かれたパネルがあります。パネルをクリックすると，そのパネルと，パネルに描かれた矢印の方向にあるパネルが消えます。ただし，矢印の方向にパネルがないときは，クリックできません（消えない）。

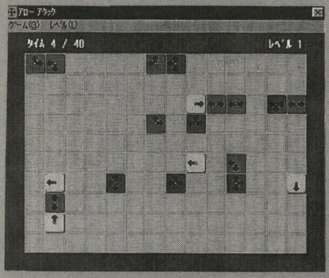
すべての矢印パネルが画面から消えると面クリアです。レベルは，1～3まであり，3はパネルの数が多くなり，



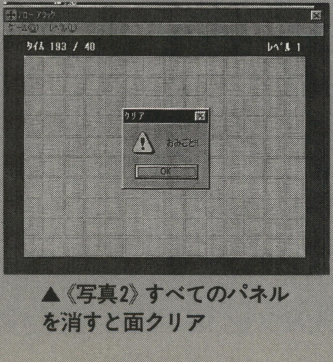
《第1図》矢印パネルのキャラクター・サイズ



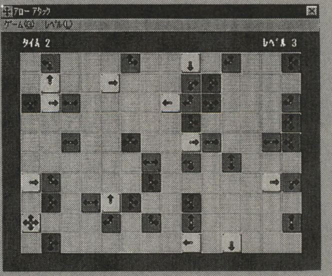
《第2図》パネル参考図



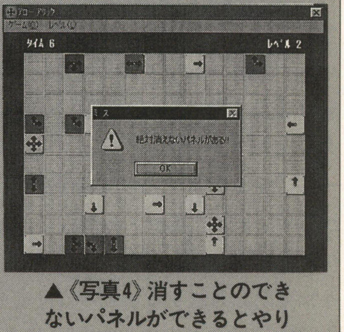
▲《写真1》レベル1。よーく考えるとわかるよ



▲《写真2》すべてのパネルを消すと面クリア



▲《写真3》レベル3はパネルの数が増えて手ごわい



▲《写真4》消すことのできないパネルができるとやりなおし

★あ～っ！影さんが～っ！！（埼玉県北足立郡・ぶんちょ23歳）……【**編集長**：逃げただと?!**影**：編集長～。たまに出てきたと思ったらヒドイです～(泣)。**編集長**：なんだ，いるのか。**影**：いますよ，だいたいお金もないのにどこに逃げられるっていうんですか。】

《第1表》プロパティ設定

フォームの設定		ラベルの設定	
Name	FRMATACK	Name	Label2
AutoRedraw	-1 'True	Alignment	1 '右揃え
BackColor	&H00808000&	AutoSize	-1 'True
BorderStyle	3 '固定(2重線)	BackStyle	0 '透明
ClipControls	0 'False	FontBold	-1 'True
ForeColor	&H00000000&	FontName	"MS ゴシック"
Height	5685	FontSize	10.5
MaxButton	0 'False	ForeColor	&H00FFFFFF&
MinButton	0 'False	Height	210
ScaleMode	3 'ピクセル	Left	5520
Width	6810	Top	120
ピクチャボックスの設定		Width	735
Name	CHARA	Name	Label1
AutoRedraw	-1 'True	AutoSize	-1 'True
AutoSize	-1 'True	BackStyle	0 '透明
BorderStyle	0 'なし	FontBold	-1 'True
Picture	第2図	FontName	"MS ゴシック"
Visible	0 'False	FontSize	10.5
		ForeColor	&H00FFFFFF&
		Height	210
		Left	480
		Top	120
		Width	735

むずかしくなります。

クリアまでの最短タイムを記録すると，画面左上に表示されます。

マウスの操作など

タイトル・バーの「ゲーム」をクリックすると「リプレイ」，「ニューゲーム」，「バック」という表示がでます。「リプレイ」はその面の最初からやりなおしとなります。「ニューゲーム」は新しい面をプレイできます。「バック」は一手前にもどします。

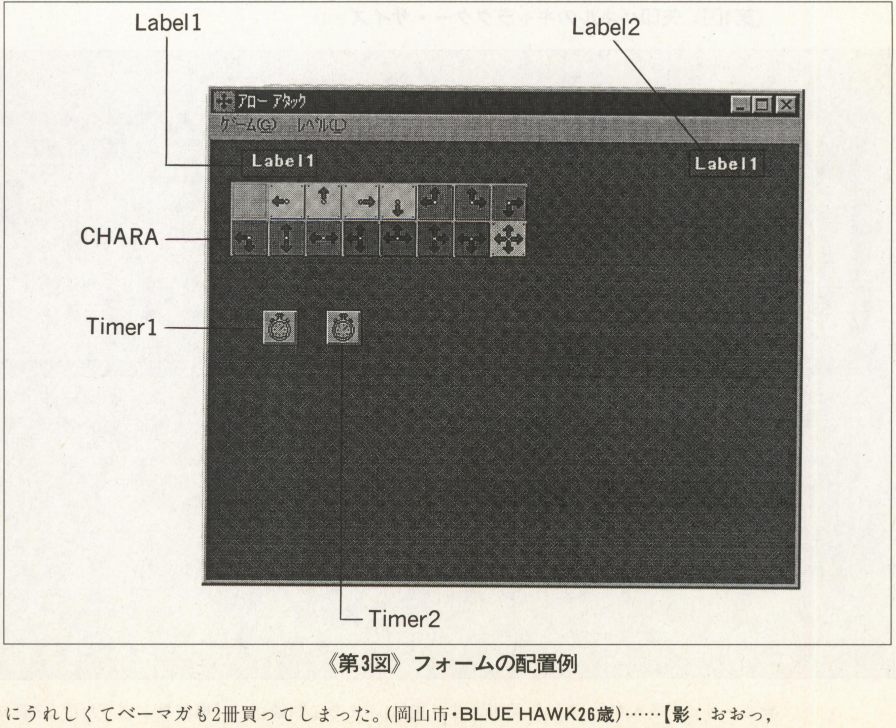
タイトル・バーの「レベル」をクリックし，レベル選択してください。

プログラムについて

パネルはBITBLT関数を使って表示しています。ピクチャーボックスは一つでパネル15個すべてを描いたビットマップをおさめます。パネル15個それぞれのピクチャーボックスをつくるのではなく，一つにするのはメモリの節約になる(?)からです(本当はよくわからない)。それに1枚ずつパネルの絵を描いたり，ファイルを出し入れする手間がなくなります。また数個のキャラクターならピクチャーボックスを作ってもたいしたことはありませんが，多くなると配列にしなければ

《第2表》メニュー設定

Caption	Name	Index
"ゲーム(&G)"	GAME	
…"リプレイ(&P)"	REP	
…"ニューゲーム(&N)"	NEWG	
…"バック(&B)"	BACK	
…"-"	BAR	
…"エンド(&X)"	ENDD	
"レベル(&L)"	LEVEL	
…"レベル1"	LV	1
…"レベル2"	LV	2
…"レベル3"	LV	3



《第3図》フォームの配置例

★僕のイラストが2枚も載っていた。あまりにうれしくてベーマガも2冊買ってしまった。(岡山市・BLUE HAWK26歳)……【影：おおっ，読者の鏡！編：そ・そんなものですか？影：10枚掲載したら10冊も購入してもらえるってコトだろ？すごいじゃないか！編：はぁ…。】

ならず，ちょっと面倒です。この方法はおすすめです。

タイマーは二つあります。一つはクリアするのにかかった時間を計るもの，もう一つはパネルを消したあと少し時間かせぎをするためのものです。

効果音は三つありますが，気に入らない人は適当に作ってください（SHU.WAV＝パネルが飛ぶとき。BANG.WAV＝パネルが消えるとき。TADA.WAV＝クリアしたとき）。



by 蒼霧羅夢

評：小さい影さんかわいい（つぐ美）

おわりに

プログラムを短くするため，ベストタイムをセーブする機能やエンディングなどを省きました。ゲームの中身で勝負できたらいいのですが。はて。

CHECKER FLAG

影：このゲーム，最初からむずかしすぎるよ〜。

Dr.D：少しむずかしいくらいのほうが，クリアしたときの達成感も大きいのじゃが，もう少し簡単なレベルがあってもよかったかもしれんな。

Dr.D：そうそう，このゲームのキャラクターは比較的規則的なので，プログラムからキャラクターを作るようにしてみてはどうかな？　各自挑戦してみるといいだろう。

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

```
Sub BACK_Click ()

'1ﾃ ﾓﾄﾞｽ
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: A(M, N) = B(M, N): Next: Next
Call MAKE
BACK.Enabled = 0

End Sub

Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_Load ()

FRMATACK.Left = (SCREEN.Width - FRMATACK.Width) ¥ 2
FRMATACK.Top = (SCREEN.Height - FRMATACK.Height) ¥ 2
TATE = 10: YOKO = 14
LVE = 1: LV(1).Checked = -1
For N = 0 To TATE + 1: For M = 0 To YOKO + 1: A(M, N) = 20: C(M, N) = 20: Ne
xt: Next
For M = 1 To 3: TMS$(M) = "1998": Next
Call NEWGAME

End Sub

Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As S
ingle)

Dim K1, K2, M1, N1, M2, N2, M3, N3 As Integer
Dim X1, Y1 As Integer
Dim F, J, T, Z, CLR, MIS As Integer
ReDim D(15, 11) As Integer
ReDim WX(3), WY(3) As Integer

If MV = 3 Then Exit Sub
M1 = X ¥ 28: N1 = Y ¥ 28
If M1 < 1 Or M1 > YOKO Or N1 < 1 Or N1 > TATE Then Exit Sub
If A(M1, N1) = 0 Then Exit Sub
MV = 3
'ﾔｼﾞﾙｼﾉｻｷﾆﾊﾟﾈﾙｶﾞ ｱﾙｶ?
T = 0: GoSub ARUKA
If F = 1 Then Beep: MV = 0: Exit Sub
REP.Enabled = -1
'ﾊﾟﾈﾙｦ ｹｽ
Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥SHU.WAV", 1)
M = M1: N = N1: K = 16: Call PUTA: FRMATACK.Refresh
For N = 1 To TATE: For M = 1 To YOKO: B(M, N) = A(M, N): Next: Next
For J = 0 To 3: WX(J) = M1: WY(J) = N1: Next
F = 0
For J = 0 To 20
    Select Case K1
        Case 1
            T = 0: GoSub KESU
        Case 2
            T = 1: GoSub KESU
        Case 3
            T = 2: GoSub KESU
        Case 4
            T = 3: GoSub KESU
        Case 5
            T = 0: GoSub KESU: T = 1: GoSub KESU
        Case 6
            T = 1: GoSub KESU: T = 2: GoSub KESU
        Case 7
            T = 2: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 8
            T = 0: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 9
            T = 1: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 10
            T = 0: GoSub KESU: T = 2: GoSub KESU
        Case 11
            T = 0: GoSub KESU
            T = 1: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 12
            T = 0: GoSub KESU
            T = 1: GoSub KESU: T = 2: GoSub KESU
        Case 13
            T = 1: GoSub KESU
            T = 2: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 14
            T = 0: GoSub KESU
            T = 2: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
        Case 15
            T = 0: GoSub KESU: T = 1: GoSub KESU
            T = 2: GoSub KESU: T = 3: GoSub KESU
    End Select
    FRMATACK.Refresh
    If F = 1 - (K1 > 4) - (K1 > 10) - (K1 = 15) Then Exit For
    'ｼﾞｶﾝ ｶｾｷﾞ
    TMR = 0
    TIMER2.Interval = 10
    Do
        DoEvents
    Loop While TMR = 0
    TIMER2.Interval = 0
Next
For M = 1 To YOKO
    For N = 1 To TATE
        D(M, N) = 0
        If A(M, N) = 20 Then K = 0: Call PUTA
    Next
Next
FRMATACK.Refresh
'ｾﾞｯﾀｲ ｷｴﾅｲ ﾊﾟﾈﾙｦ ｻｶﾞｽ
MIS = 0
For M1 = 1 To YOKO
    For N1 = 1 To TATE
        If A(M1, N1) > 0 Then
            T = 0: GoSub ARUKA
            If F = 0 Then T = 1: GoSub ARUKA
        End If
    Next
Next
CLR = 0: T = 0
For M1 = 1 To YOKO
    For N1 = 1 To TATE
        If A(M1, N1) > 0 Then
            CLR = 1: F = 0: GoSub ARUKA
            If F = 1 And D(M1, N1) = 0 Then MIS = 1: M = M1: N = N1: K = 16:
 Call PUTA
        End If
    Next
Next

If CLR = 0 Then
    Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥TADA.WAV", 1)
    Z = MsgBox("おみごと!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
    If STIM < Val(TMS$(LVE)) Then
        Beep
        Z = MsgBox("ベストタイムです!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        TMS$(LVE) = Str$(STIM)
    End If
    Call NEWGAME: Exit Sub
ElseIf MIS = 1 Then
    Z = MsgBox("絶対消えないパネルがある!!", 0 + 48, "ﾐｽ")
    Call REPLAY
    Exit Sub
```

★ベーマガを買った帰り，豪雨に襲われた。家に着いた頃には濡れて拾ってきた雑誌のようになってしまった…。（埼玉県吉川市・二宮裕志16歳）……【つぐ美：この時期，気を付けないと。いつもカバンに折り畳み傘入れておけば安心よ。…ちょっと重いけどね。】

```
    Exit Sub
End If
MV = 0
BACK.Enabled = -1

Exit Sub
'ﾊﾟﾈﾙｶﾞｱﾙｶ ﾀｼｶﾒﾙ
ARUKA:
F = 0: K1 = A(M1, N1)
Select Case K1
    Case 1
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL
    Case 2
        X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 3
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL
    Case 4
        X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL
    Case 5
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 6
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 7
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL
    Case 8
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL
    Case 9
        X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL
    Case 10
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL
    Case 11
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL
        X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 12
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 13
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL
        X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
    Case 14
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL
        X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL
    Case 15
        X1 = 1: Y1 = 0: GoSub PANEL: X1 = -1: Y1 = 0: GoSub PANEL
        X1 = 0: Y1 = 1: GoSub PANEL: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub PANEL
End Select
Return

PANEL:
M2 = M1: N2 = N1
Do
    M2 = M2 + X1: N2 = N2 + Y1
    If A(M2, N2) = 20 Then F = 1: Exit Do
    If A(M2, N2) > 0 Then
        If T = 1 Then D(M2, N2) = 1 Else Exit Do
    End If
Loop
Return

KESU:
M = WX(T): N = WY(T)
If M = 0 Then Return
X1 = (T = 0) - (T = 2): Y1 = (T = 1) - (T = 3)
K = 0: Call PUTA
M = M + X1: N = N + Y1: K = 16: Call PUTA
WX(T) = M: WY(T) = N
If A(M, N) > 0 Then
    Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BANG.WAV", 1)
    F = F + 1: WX(T) = 0: A(M, N) = 20
End If
Return

End Sub

Sub LV_Click (INDEX As Integer)

'ﾚﾍﾞﾙｦ ｷﾒﾙ
LVE = INDEX
For K = 1 To 3: LV(K).Checked = 0: Next
LV(LVE).Checked = -1
Call NEWGAME

End Sub

Sub MAKE ()

'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
MOUSEPOINTER = 11
FRMATACK.Cls
For N = 1 To TATE: For M = 1 To YOKO: K = A(M, N): Call PUTA: Next: Next
FRMATACK.Refresh
MV = 0
MOUSEPOINTER = 1

End Sub

Sub NEWG_Click ()

Call NEWGAME

End Sub

Sub NEWGAME ()

Dim J, F, K1 As Integer
Dim TX, TY As Integer
Dim X1, Y1 As Integer
Randomize
'ﾆｭｰｹﾞｰﾑ
MOUSEPOINTER = 11
TIMER1.Interval = 0
TIMER2.Interval = 0
LABEL2.Caption = "ﾚﾍﾞﾙ" + Str$(LVE)
'ﾊﾟﾈﾙﾉ ﾊｲﾁ
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: C(M, N) = 0: Next: Next
For J = 1 To 3 + LVE * 4
    F = 0
    Do
        Do
            M = Int(Rnd * YOKO) + 1: N = Int(Rnd * TATE) + 1
        Loop While C(M, N) <> 0
        K = Int(Rnd * 15) + 1
        Select Case K
          Case 1
            If C(M - 1, N) = 0 Then X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU
          Case 2
            If C(M, N - 1) = 0 Then X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGOKU
          Case 3
            If C(M + 1, N) = 0 Then X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOKU
          Case 4
            If C(M, N + 1) = 0 Then X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOKU
          Case 5
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 Then
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGO
KU
            End If
          Case 6
            If C(M + 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 Then
                X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGOK
U
            End If
          Case 7
            If C(M + 1, N) = 0 And C(M, N + 1) = 0 Then
                X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOKU
            End If
          Case 8
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M, N + 1) = 0 Then
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOK
U
            End If
          Case 9
            If C(M, N - 1) = 0 And C(M, N + 1) = 0 Then
                X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOK
U
            End If
          Case 10
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M + 1, N) = 0 Then
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOK
U
            End If
          Case 11
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 And C(M, N + 1) = 0 T
hen
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGO
KU: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOKU
            End If
          Case 12
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 And C(M + 1, N) = 0 T
hen
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGO
KU: X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOKU
            End If
          Case 13
            If C(M + 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 And C(M, N + 1) = 0 T
hen
                X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGOK
U: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOKU
            End If
          Case 14
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M + 1, N - 1) = 0 And C(M, N + 1) =
 0 Then
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOK
U: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOKU
            End If
          Case 15
            If C(M - 1, N) = 0 And C(M + 1, N) = 0 And C(M, N - 1) = 0 A
nd C(M, N + 1) = 0 Then
                X1 = -1: Y1 = 0: GoSub UGOKU: X1 = 1: Y1 = 0: GoSub UGOK
U
                X1 = 0: Y1 = -1: GoSub UGOKU: X1 = 0: Y1 = 1: GoSub UGOK
U
            End If
        End Select
    Loop While F = 0
Next
Call REPLAY
TME = Timer
Exit Sub
'ﾊｲﾁｼﾀﾊﾟﾈﾙｦ ｳｺﾞｶｽ
UGOKU:
F = 1: C(M, N) = K
TX = M + X1: TY = N + Y1
K1 = Int(Rnd * 15) + 1
C(TX, TY) = K1
Do
    If C(TX + X1, TY + Y1) > 0 Or Int(Rnd * 10) = 0 Then Exit Do
    C(TX, TY) = 0: C(TX + X1, TY + Y1) = K1: TX = TX + X1: TY = TY + Y1
Loop
```


★最近，ロードランナー(FC版)のエディットモードで友人と白熱しているが，開始後に即，ご臨終というのは若干の問題があるかと……。(北海道室蘭市・**穴掘り万歳20歳**)……【**影**：うっわー懐かし。クリアできない面も作ったな。**つぐ美**：…私が小学生の頃ね。**影**：え？】

```
Return

End Sub

Sub PUTA ()

Dim Z As Integer
'ﾊﾟﾈﾙﾉ ﾋｮｳｼﾞ
Select Case K
    Case 0 To 7
        Z = BitBlt(FRMATACK.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA.hDC, 28 * K,
0, &HCC0020)
        A(M, N) = K
    Case 8 To 15
        Z = BitBlt(FRMATACK.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA.hDC, 28 * (K
- 8), 28, &HCC0020)
        A(M, N) = K
    Case 16
        FRMATACK.Line (28 * M + 2, 28 * N + 2)-(28 * M + 25, 28 * N + 25), &
HFF, B
        FRMATACK.Line (28 * M + 7, 28 * N + 7)-(28 * M + 20, 28 * N + 20), &
HFF, B
End Select

End Sub

Sub REP_Click ()

Call REPLAY
```

```
End Sub

Sub REPLAY ()

'ﾘﾌﾟﾚｲ
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: A(M, N) = C(M, N): Next: Next
Call MAKE
REP.Enabled = 0
BACK.Enabled = 0
TME = Timer - STIM - 1
TIMER1.Interval = 500

End Sub

Sub TIMER1_Timer ()

STIM = Int(Timer - TME)
If Val(TMS$(LVE)) = 1998 Then
    LABEL1.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(STIM)
Else
    LABEL1.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(STIM) + " /" + TMS$(LVE)
End If

End Sub

Sub TIMER2_Timer ()

TMR = TMR + 1

End Sub
```

《リスト2》コード・モジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String,
 ByVal UFLAGS As Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal
 w%, ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(15, 11), B(15, 11), C(15, 11) As Integer
Global K, M, N As Integer
Global MEN, LVE, TMR, MV As Integer
Global TATE, YOKO As Integer
Global TMS(3) As String
Global TME As Long
Global STIM As Long
```

評…順番入れ変わっちゃってゴメン(影)



by ばんれい(ピエロ＆偵察)

評…カラーもいいなぁ…(影)



by 野沢プロト

評…16色BMPでもOK！ようは気合い(笑)(影)



by 月代銀猫

評…ばんれいさんにFanコール(編)



by 貴神美織

評…ん？お初かな…？(影)



by ルドルフ

評…７年か…長いね(影)



by 椎本YOD

評…読者との交流いいですね(編)



by Cocofille

評…こんな店員いるのかー！(影)



by 邪道坊や

評…耳よりな話？(つぐ美)



by ねことりやすきち

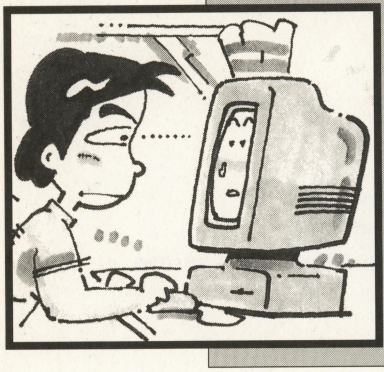
評…あいかわらずの人気(つぐ美)



by 極悪魔人みどひ

★先日，夢にスケさんとカクさんが出ましたが，なんかヤーさんみたいでとても恐かったです。(鹿児島県薩摩郡・たろべえ？歳)……【影：某CMの「海外行きましょうよ海外，金もあるんだし」な感じなのかな？なんかスレてますな。編：ヤーさんな，ご老公もイヤですね。】

Windows95(Visual Basic5.0)用



ちょっと変わったアイデア勝利のゲーム

ボタンを探(さが)せ!

佐藤　卓(16歳)

◆内　容

ボタンが見える窓(ウィンドウ)を動かし，ディスプレイ上のどこかに隠れているボタンを探し当てるという単純なゲームです。暇つぶしにぴったりです。

◆操作方法

プログラムを実行すると，画面左上に小さなウィンドウが現れます。これをマウスの左ボタンを押したまま移動させ(ドラッグして)，画面内に隠れているボタンを探してください。

見つかったら(このウィンドウ内にボタンが見つかる)，そのボタンをクリックしてください。そして，また探して…という繰り返しになります。

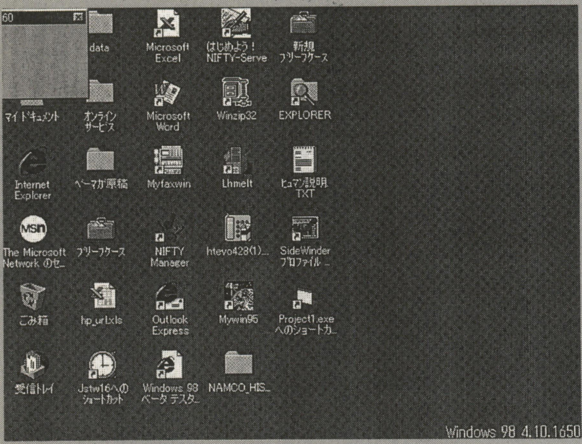
1分間たつと，点数(押した回数×10)が表示されてゲーム終了となります。時間はウィンドウの上に表示されています。

◆プログラムのしくみ

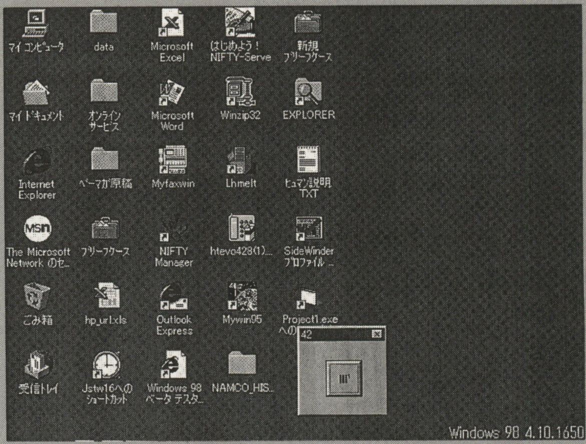
ボタンを探すしくみは，仮のボタンの位置(X,Y)からフォームのTopとLeftを引くことにより実現しています(単純すぎる)。

◆注意点

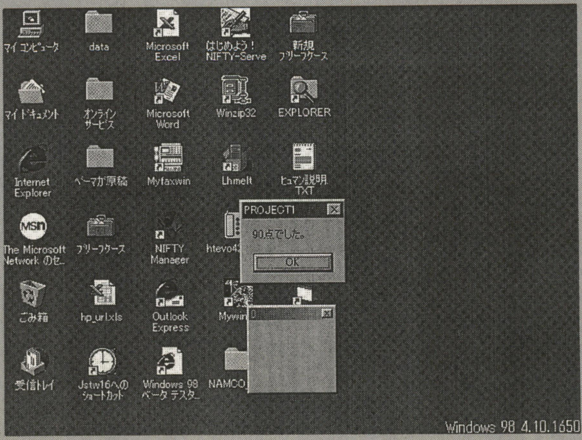
このプログラムは，画面サイズが640×480専用につくりましたが，他の解像度で



▲《写真1》ゲーム・スタート!画面左上に現れるウィンドウを移動させて…



▲《写真2》画面内に隠れているボタンを探すのだ! よし，見っけ!



▲《写真3》1分たつとゲーム終了で，得点が表示される。うーん，90点

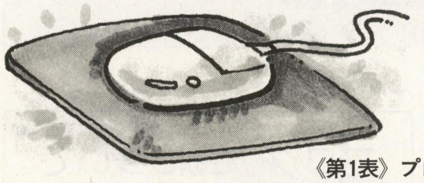
★先日，3年振りに98RXを起動したらAドライブが……。(静岡県小笠郡・STICKER23歳)……【影：①爆発した。②海外旅行。③コサックダンス。私的には，やっぱ①かな。編：④壊れてた，あたりが無難じゃないですか？やっぱり日ごろのお手入れは大切ですね，影さん。】

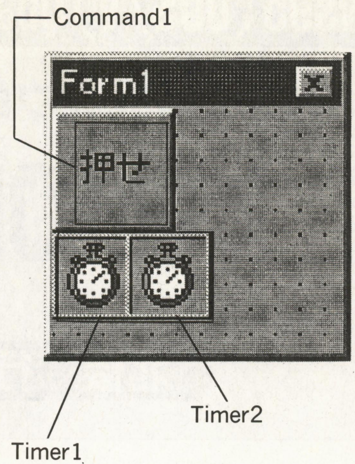
も使用できるかもしれません。他の解像度でうまくいかない場合は，一部を変更する必要があります。むずかしくないはずなので方法は省略します。

◆あとがき

アイデアを思いつくまで大変でした。うちはPC-9821のV166(MMX166)ですけど，ほとんどのパソコンで快適に動くはずです。

また，VB2.0Jでもそのまま動きました。





《第１図》フォーム配置例

CHECKER FLAG

Dr.D：作者は640×480ドット専用と書いておるが，実行時の画面の大きさは，“screen.width”“screen.height”で取得可能じゃ。よって，ボタンの位置やフォームの大きさを画面の大きさによって調整すれば，画面解像度に関係なく遊べるようになるぞ。

《第２表》変数表

X,Y	…………ボタン仮想位置
TI	……………残り時間
P	……………点数

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定		コマンドボタンの設定	
Name	Form1	Name	Command1
BorderStyle	4' 固定ツールウィンドウ	Caption	"押せ"
MaxButton	0' False	Height	600
MinButton	0' False	Width	600
Height	1170	**タイマーの設定**	
Width	1410	Name Interval	Timer1 1,000
		Name Interval	Timer2 50

『ボタンを探せ！』のプログラム・リスト

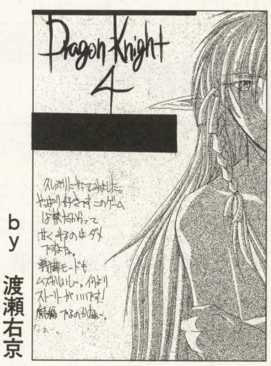
```
Dim X, Y, TI, P

Private Sub Command1_Click()
X = Rnd * 9000
Y = Rnd * 6300
P = P + 10
End Sub

Private Sub Form_Load()
Randomize
TI = 60
X = Rnd * 9000
Y = Rnd * 6300
Form1.Caption = 60
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
TI = TI - 1
Form1.Caption = TI
If TI = 0 Then MsgBox (P & "点でした。"): End
End Sub

Private Sub Timer2_Timer()
Command1.Top = Y - Form1.Top
Command1.Left = X - Form1.Left
End Sub
```



評…トーンつぶれないかしら？（つぐ美）

by 渡瀬右京



評…おお、なぜだかカッコイイ（影）

by ほざれ

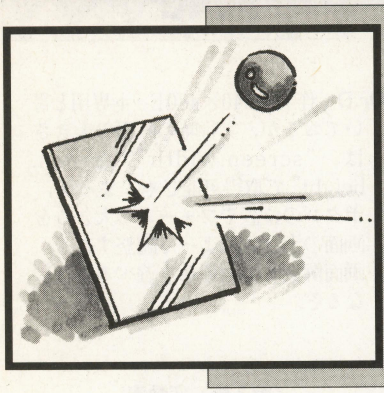


評…酒につかってるのは…（Dr・D）

by たぬき

★自分のホームページにベーマガに載った自作のプログラムを掲載してもよいのでしょうか。（東京都足立区・参納大樹18歳）……【影：条件付きでOK！「マイコンBASICマガジン○年○月号に掲載」と，わかりやすく表示しておいてくれ。でないと自爆するぞ。編：自爆？】

Windows95(DOS/V)Qbasic用



反射を利用してブロックを消していこう

移植版 **MIRRORS-FRASH**（ミラーズ フラッシュ）

北倭　行脚(25歳)

はじめに

Matsurin Softさん作のPC-98版「MIRRORS-FRASH」をMS-DOS Qbasic用に移植してみました。

内　容

落ちものパズルです。3色のブロック(緑，水色，黄色)とミラー(／と＼)，それにフラッシュボール(これもブロックと同じ3色)のいずれかが2個1組で降ってきます。

フラッシュボールはブロックをすりぬけて直進し，ミラーに当たると90度進行方向が変わります。その間，ボールと同じ色のブロックをすりぬけるとそのブロックは消え，点数となります。また，ボールの当たったミラーも消えます。

ミラーを上手に使ってブロックを消しまくり，ハイスコアを目指してください。

モードと操作方法

タイトル画面で[ESC]でエンド，[Space]でモード選択画面となります。[@]と[／]でモードを選び[Enter]でスタートです。

1．Normal Mode

ごく普通のモードです。

2．Evil Mode

ブロックを置くたびに，何かしらがどこかに落ちてきます。

3．OHINAI Mode

ブロックが引っかかります。フラッシュボールが出ると，引っかかったブロック等は下に落ちます。

[;][:][／]で左，右，高速落下，[Space]で左右パーツの入れ替えとなります　ランキング画面で[Enter]を押すとタイトルに抜けます。

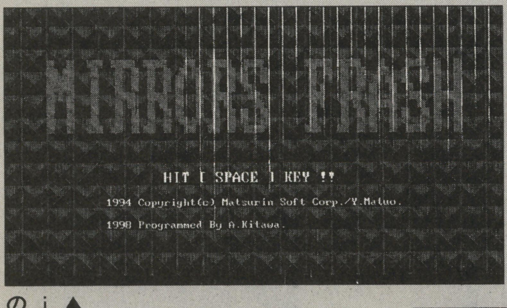
プログラムについて

リスト1 (MIRR_SC.BAS)を打ち込み，RUNするとカレントディレクトリにスコア・ファイル「HIGHSC.FRA」を作成します（この原稿，ほとんど原作のぱくりだな…原作者のMatsurin Softさん，ごめんなさい）。

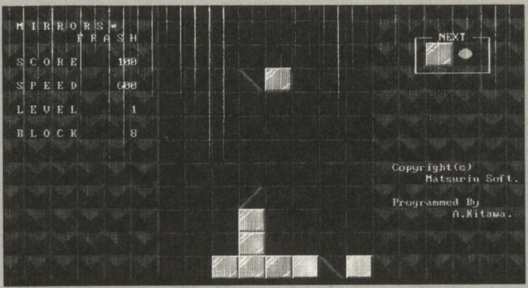
同ディレクトリで**リスト2** (MIRR_FR.BAS)を実行すればゲーム・スタートです。

普通，操作はテンキーに対応させるのがマナーですが，我が家のキーボードにテンキーがないので今回のようになりました。すいません。嫌な人は自分で直してみてください。

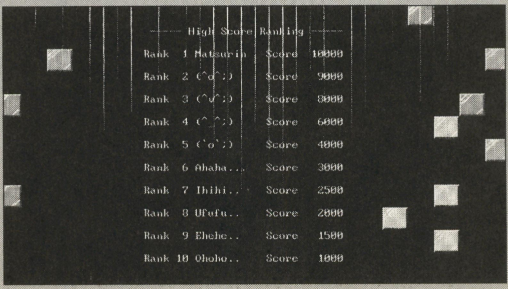
```
1390 MD=MD+(A$="8" AND MD>1)-(A$="2" AND MD <3)
```



▲《写真1》Qbasicへの移植版落ちものパズルゲーム



▶《写真2》ブロックと同じ色のボールを当てると消える。ミラーをうまく使っていこう



◀《写真3》ハイスコア目指してがんばろう！ ブロックが落ちる動きがなめらか

★記事欄のページがどこかわからないー。(神奈川県大和市・鷲津　学18歳)……【影：記事欄？ここじゃないの？今のとこ，質問・感想コーナーはナイから私のトコに全部持ってきちゃうし。Dr.D：だから，真面目に質問に答えてくださいなんていう苦情がくるんじゃ。】

1530 ON -(A$="4") GOSUB LEFT
1540 ON -(A$="6") GOSUB RIGHT
1560 ON -(A$="8") GOTO DOWN

とすればいいと思います。

スピードの調整は一応，486DX-4の100MHzでしています。遅かったり，速かったりするときは，WAIの値をいじってみてください。それと，Palette文が思いのほか処理を重くするようなので，WAIだけで調整がつかない場合は，そちら(1520行）をいじってみてもよいでしょう。

移植に際して

原作の98版は640＊400ドットですが，それを640＊350用にグラフィックを変更しています。また，テキストとグラフィックの画面が独立していないので（簡単に言えば，CLS1やCLS2でグラフィックだけ消したりテキスト画面だけ消したりできない）それをプログラム的に補うためにかなりあざといことをしています(具体的には，裏画面でせっせと描いたキャラをgetして表画面に表示させたりしている)。おかげで，原作より50行あまりリストが長くなってしまいました。

あと，あの英語のマニュアル。さっぱりわからないので試行錯誤するハメとなりました。

CHECKER FLAG

編：画面がきれいですね。
Dr.D：移植版とはいえ，なかなかがんばっているのぉ
つぐ美：途中で動きが止まっちゃうのが残念ね～

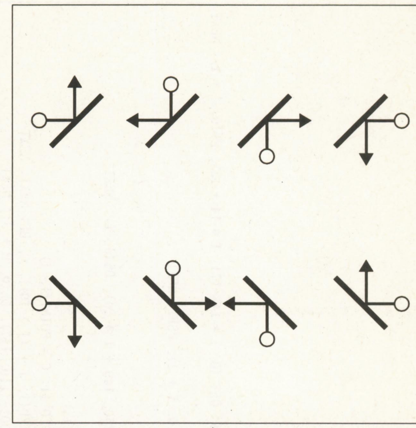
最後に

何かしらアレンジを加えたかったのですが，原作の完成度が高かったので，どうにも手が出せませんでした。

次回作はオリジナルに挑戦したいと思います。

★参考にしたもの

・ベーマガ1994年10月号「MIRRORS-FRASH」松尾洋介氏



《第1図》ミラーによるボールのはねかえりかた



評…みんなまってました！（つぐ美）

by ムダゴマ好きなんです。

《リスト1》スコア・ファイル作成プログラム・リスト

```
1000 '/* MIRRORS * FRASH SCORE FILE */
1010 CLS : OPEN "HIGHSC.FRA" FOR OUTPUT AS #1
1020 FOR I = 0 TO 9: READ N$(I), SC(I): WRITE #1, N$(I), SC(I): NEXT: CLOSE
1030 DATA Matsurin,1000,(^o^;),900,(^v^;),800,(^_^;),600,(`o`;),400
1040 DATA Ahaha...,300,Ihihi..,250,Ufufu..,200,Ehehe..,150,Ohoho..,100
```

《リスト2》『MIRROR FRASH』のメインプログラム・リスト

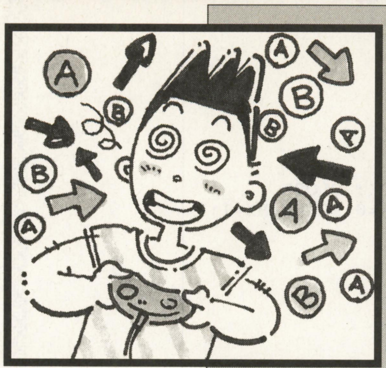
```
1000 ' /* MIRRORS * FRASH */
1010 CLS : DEFINT A-Z: DEFSNG S: WAI = 600: SW = 0
1020 SCREEN 9: WIDTH 80, 25
1030 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$, 2))
1040 DIM C%(512, 9), B%(512), D%(128, 5), E%(256, 5), M(9, 13), L(9, 11)
1050 GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, 9)
1060 LINE (0, 0)-(29, 25), 9, BF: LINE (2, 2)-(29, 25), 1, BF: GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, 0)
1070 FOR I = 0 TO 2: LINE (0, 0)-(31, 27), 15, BF: LINE (2, 2)-(31, 27), 2 + I ^ 2, BF
1080 PSET (1, 27), 2 + I ^ 2: PSET (31, 1), 2 + I ^ 2: LINE (2, 2)-(29, 25), 10 + I ^ 2, BF
1090 FOR J = 0 TO 2: LINE (10 + J, 0)-(0, 9 + J), 15: LINE (16 + J, 0)-(0, 14 + J), 15
1100 LINE (20 + J, 25)-(29, 18 + J), 15: GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, I + 1): NEXT: NEXT: CLS
1110 FOR I = 0 TO 2: PUT (0, 0), C%(0, 0), PSET: CIRCLE (15, 13), 15, 8: PAINT (15, 13), 8
1120 CIRCLE (15, 13), 8, 10 + I ^ 2: PAINT (15, 13), 10 + I ^ 2: GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, I + 6): NEXT
1130 PUT (0, 0), C%(0, 0), PSET: FOR I = 0 TO 4: LINE (25 + I, 2)-(I, 27), 12: NEXT
1140 GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, 4): CLS
1150 PUT (0, 0), C%(0, 0), PSET: FOR I = 0 TO 4: LINE (I, 2)-(25 + I, 27), 12: NEXT
1160 GET (0, 0)-(31, 27), C%(0, 5): CLS
1170 LINE (0, 0)-(31, 27), 9: LINE (0, 27)-(31, 0), 9: LINE (0, 0)-(31, 27), 9, B
1180 PAINT (15, 1), 9: PAINT (1, 14), 1, 9: PAINT (30, 14), 1, 9: GET (0, 0)-(31, 27), B%
1190 TITLE: ' /* TITLE */
1200 SCREEN 9, , 0, 0: CLS
1210 LOCATE 18, 18: PRINT "1994 Copyright(c) Matsurin Soft Corp./Y.Matuo."
1220 LOCATE 20, 18: PRINT "1998 Programmed By A.Kitawa."
1230 M$ = "HIT [ SPACE ] KEY !!": MX = 26: MY = 17: GOSUB MOJI2
1240 GOSUB GAMEN:
1250 SCREEN 9, , 1, 0: LOCATE 1, 1: PRINT "MIRRORS FRASH"
1260 FOR X = 0 TO 103: FOR Y = 0 TO 12: SCREEN 9, , 1, 0
1270 IF POINT(X, Y) <> 0 THEN SCREEN 9, , 0, 0: LINE (63 + X * 5, 48 + Y * 10)-STEP(4, 9), 3, BF
1280 NEXT: NEXT
1290 DO: A$ = INKEY$: IF A$ = CHR$(27) THEN END
1300 LOOP UNTIL A$ = CHR$(32)
1310 START: ' /* STRAT */
1320 ERASE M: MD = 1: SC = 0: LV = 1: BLK = 0: SPU = 30: LVU = 30: FF = 0: WA = WAI
1330 SCREEN 9, , 0, 0: CLS
1340 M$ = "Mode Select": MX = 28: MY = 8: GOSUB MOJI2: M$ = "Normal Mode": MX = 34: MY = 11: GOSUB MOJI2
1350 M$ = "Evil Mode": MX = 34: MY = 13: GOSUB MOJI2: M$ = "OCHINAI Mode": MX = 34: MY = 15: GOSUB MOJI2
1360 GOSUB GAMEN: IF SW = 0 THEN GOSUB HYOJI3: SW = 1
1370 DO: FOR I = 0 TO 2: PUT (240, 132 + I * 24), D%(0, I - 3 * ((I + 1) = MD)), PSET: NEXT
1380 A$ = INKEY$
1390 MD = MD + (A$ = "@" AND MD > 1) - (A$ = "¥" AND MD < 3)
1400 LOOP UNTIL A$ = CHR$(13)
1410 BL(3) = INT(RND * 5) + 1: BL(4) = INT(RND * 5) + 1
1420 CLS : GOSUB MOJI: GOSUB HYOJI: GOSUB GAMEN: GOSUB GAMEN2
1430 MAIN: ' /* MAIN */
1440 BL(1) = BL(3): BL(2) = BL(4): FOR I = 3 TO 4: BL(I) = INT(RND * 5) + 1: NEXT
1450 IF INT(LV / 2 + 1) = FF THEN FF = 0: BL(INT(RND * 2 + 3)) = INT(RND * 3 + 6) ELSE FF = FF + 1
1460 FOR I = 0 TO 1: PUT (512 + I * 32, 55), C%(0, BL(I + 3)), PSET: NEXT
1470 X = 4: Y = 1: IF M(X, Y) OR M(X + 1, Y) THEN GOTO OVER
1480 IF LVU <= BLK THEN LVU = LVU + LVU * .4: LV = LV + 1: IF LV > 15 THEN LV = 15
1490 IF SPU <= BLK THEN SPU = SPU + 30: WA = WA - WAI / 20: IF WA < WAI / 10 THEN WA = 20
1500 SP = WA: GOSUB CHRPUT
1510 SP = SP - 1: IF SP < 0 THEN GOTO DOWN
1520 A$ = INKEY$: IF (SP MOD 8) = 0 THEN PALETTE 8, INT(RND * 16)
1530 ON -(A$ = ";") GOSUB LEFT
```

★ただいまBMのアンケート葉書を送ると，プレゼントが抽選で，そしてOFにも抽選で載るというWチャンス！今すぐ応募しよう！（群馬県伊勢崎市・三井雄貴13歳）……【影：しかも毎月実施中！なんて豪華なんでしょう!!つぐ美：W当選してるラッキー読者，いるんですよ。】

```
1540 ON -(A$ = ":") GOSUB RIGHT
1550 IF A$ = CHR$(32) THEN SWAP BL(1), BL(2): GOSUB CHRPUT
1560 ON -(A$ = "¥") GOTO DOWN
1570 GOTO 1510
1580 LEFT: ' /* LEFT */
1590 IF M(X - 1, Y) OR X = 1 THEN RETURN
1600 GOSUB CHRERASE
1610 X = X - 1: GOSUB CHRPUT: RETURN
1620 RIGHT: ' /* RIGHT */
1630 IF M(X + 2, Y) OR X = 7 THEN RETURN
1640 GOSUB CHRERASE
1650 X = X + 1: GOSUB CHRPUT: RETURN
1660 GAMEN: ' /* SCREEN SET */
1670 FOR I = 0 TO 19: FOR J = 0 TO 11: PUT (I * 32, J * 28), B%, OR: NEXT: NEXT: RETURN
1680 GAMEN2: ' /* SCREEN SET2 */
1690 FOR I = 0 TO 7: FOR J = 0 TO 11: PUT (I * 32 + 192, J * 28), C%(0, 0), PSET: NEXT: NEXT: RETURN
1700 CHRPUT: ' /* CHR PUT */
1710 FOR I = 1 TO 2: PUT (160 + X * 32 + (I - 1) * 32, Y * 28 - 28), C%(0, BL(I)), PSET: NEXT: RETURN
1720 CHRERASE: ' /* CHR ERASE */
1730 FOR I = 1 TO 2: PUT (160 + X * 32 + (I - 1) * 32, Y * 28 - 28), C%(0, 0), PSET: NEXT: RETURN
1740 DOWN: ' /* BLOCK DOWN */
1750 IF M(X, Y + 1) <> 0 OR M(X + 1, Y + 1) OR Y = 12 THEN GOTO DOWNEND
1760 GOSUB CHRERASE: Y = Y + 1: GOTO 1500
1770 DOWNEND: ' /* BLOCK SET */
1780 M(X, Y) = BL(1): M(X + 1, Y) = BL(2): ON -(MD = 1 OR MD = 2) GOSUB RAKKA
1790 FOR I = 0 TO 50: A$ = INKEY$: NEXT: SCU = 0: BL = 0
1800 IF BL(1) >= 6 OR BL(2) >= 6 THEN GOTO HANTEI
1810 ON -(MD = 2) GOSUB BAD: BLK = BLK + BL: IF SCU >= 2 THEN SC = SC + INT(SCU)
1820 GOSUB HYOJI2: GOTO MAIN
1830 RAKKA: ' /* BLOCK DOWN2 */
1840 FRAG = 0: FOR J = 1 TO 12: FOR I = 1 TO 8: ON -(M(I, J) = 0 OR M(I, J) >= 6) GOTO 1860
1850 IF M(I, J + 1) = 0 AND J <> 12 THEN PUT (160 + I * 32, J * 28 - 28), C%(0, 0), PSET: PUT (160 + I
* 32, J * 28), C%(0, M(I, J)), PSET: M(I, J + 1) = M(I, J): M(I, J) = 0: FRAG = 1: FOR A = 0 TO WAI *
3: A$ = INKEY$: NEXT
1860 NEXT: NEXT: IF FRAG = 1 THEN GOTO 1830
1870 RETURN
1880 BAD: A = INT(RND * 8) + 1: IF M(A, 1) THEN GOTO 1880
1890 B = INT(RND * 5) + 1: PUT (160 + A * 32, 0), C%(0, B), PSET: M(A, 1) = B: FOR A = 0 TO WAI * 3: A$ =
INKEY$: NEXT: GOSUB RAKKA: RETURN
1900 HANTEI: ' /* FRASH CHECK */
1910 BL = 0: SCU = 1: DX = 0: DY = 1: IF BL(1) >= 6 THEN C = BL(1) ELSE C = BL(2): X = X + 1
1920 M(X, Y) = 0
1930 IF M(X, Y) = C - 5 THEN M(X, Y) = 0: SCU = SCU + LV: BL = BL + 1: GOSUB BEE1: GOSUB SC
1940 IF M(X, Y) = 4 THEN GOSUB MIRROR1 ELSE IF M(X, Y) = 5 THEN GOSUB MIRROR2
1950 NX = X: NY = Y: X = X + DX: Y = Y + DY
1960 IF X < 1 OR X > 8 OR Y < 1 OR Y > 12 THEN PUT (160 + NX * 32, NY * 28 - 28), C%(0, M(NX, NY)), PSET:
GOSUB RAKKA: GOTO 1810
1970 PUT (160 + X * 32, Y * 28 - 28), C%(0, C), PSET
1980 PUT (160 + NX * 32, NY * 28 - 28), C%(0, M(NX, NY)), PSET
1990 FOR I = 0 TO WAI * 6: A$ = INKEY$: NEXT: GOTO 1930
2000 MIRROR1: M(X, Y) = 0: IF DX = 0 THEN DX = -DY: DY = 0 ELSE IF DY = 0 THEN DY = -DX: DX = 0
2010 GOTO 2030
2020 MIRROR2: M(X, Y) = 0: IF DX = 0 THEN DX = DY: DY = 0 ELSE IF DY = 0 THEN DY = DX: DX = 0
2030 BL = BL + 1: SCU = SCU * 1.5: GOSUB BEE2: GOSUB SC: RETURN
2040 BEE1: ' /* BEEP */
2050 SOUND 950, 1: SOUND 720, 1: RETURN
2060 BEE2: PLAY "MB06L32AC": RETURN
2070 SC: IF SCU >= 2 THEN SCREEN 9, , 1, 0: LOCATE 1, 1: PRINT USING " +######0"; INT(SCU): PUT (0, 0),
E%(0, 0), OR: GET (0, 0)-(71, 13), E%(0, 1): SCREEN 9, , 0, 0: PUT (96, 70), E%(0, 1), PSET
2080 RETURN
2090 HYOJI: ' /* HYOJI */
2100 LOCATE 6, 4: PRINT "S C O R E"
2110 LOCATE 8, 4: PRINT "S P E E D"
2120 LOCATE 10, 4: PRINT "L E V E L"
2130 LOCATE 12, 4: PRINT "B L O C K"
2140 HYOJI2: ' /* SCORE.ETC. */
2150 SCREEN 9, , 1, 0
2160 LOCATE 1, 1: PRINT USING "  ######0"; SC
2170 LOCATE 2, 1: PRINT USING "     ####"; WA
2180 LOCATE 3, 1: PRINT USING "     ####"; LV
2190 LOCATE 4, 1: PRINT USING "    #####"; BLK
2200 FOR I = 0 TO 3: PUT (0, I * 14), E%(0, 0), OR: GET (0, I * 14)-(71, I * 14 + 13), E%(0, I + 1): NEXT
2210 SCREEN 9, , 0, 0
2220 FOR I = 0 TO 3: PUT (96, 70 + I * 28), E%(0, I + 1), PSET: NEXT
2230 RETURN
2240 HYOJI3: ' /* SELECT  MRKE */
2250 FOR I = 0 TO 2: GET (240, 132 + I * 24)-(250, 149 + I * 24), D%(0, I): NEXT
2260 GET (0, 14)-(71, 27), E%(0, 0)
2270 SCREEN 9, , 1, 0: LOCATE 1, 1: PRINT CHR$(14)
2280 FOR H = 0 TO 2: FOR I = 0 TO 7: FOR J = 0 TO 11: C = POINT(I, J)
2290 LINE (100 + I * 4 / 3, 100 + J * 3 / 2)-STEP(1, 1 + (J > 10)), C, BF: NEXT: NEXT
2300 PUT (100, 100), D%(0, H), OR: GET (100, 100)-(110, 117), D%(0, H + 3): NEXT
2310 SCREEN 9, , 0, 0: RETURN
2320 MOJI: ' /* MOJI */
2330 LOCATE 4, 63: PRINT CHR$(218); CHR$(196); CHR$(196); " NEXT "; CHR$(196); CHR$(196); CHR$(191)
2340 LOCATE 5, 63: PRINT CHR$(179); "          "; CHR$(179)
2350 LOCATE 6, 63: PRINT CHR$(179); "          "; CHR$(179)
2360 LOCATE 7, 63: PRINT CHR$(192); : FOR I = 0 TO 9: PRINT CHR$(196); : NEXT: PRINT CHR$(217)
2370 LOCATE 15, 60: PRINT "Copyright(c)": LOCATE 16, 65: PRINT "Matsurin Soft."
2380 LOCATE 18, 60: PRINT "Programmed By": LOCATE 19, 69: PRINT "A.Kitawa."
2390 LOCATE 3, 4: PRINT "M I R R O R S *": LOCATE 4, 13: PRINT "F R A S H"
2400 RETURN
2410 MOJI2: ' /* MOJI HYOUJI */
2420 MLEN = LEN(M$): SCREEN 9, , 1, 0: MLEN = LEN(M$): LOCATE 1, 1: PRINT M$
2430 FOR I = 0 TO MLEN * 8 - 1: FOR J = 0 TO 11: SCREEN 9, , 1, 0
2440 C = POINT(I, J)
2450 SCREEN 9, , 0, 0: LINE (MX * 8 + I * 4 / 3, MY * 12 + J * 3 / 2)-STEP(1, 1 + (J > 10)), C, BF
2460 NEXT: NEXT
2470 RETURN
2480 OVER: ' /* GAME OVER */
2490 FOR I = 0 TO 1: FOR J = 0 TO 1280 STEP 2: LINE (0, J + 1)-(J + 1, 0), 0: NEXT: NEXT
2500 LOCATE 12, 36: PRINT "Game Over !!!"
2510 OPEN "HIGHSC.FRA" FOR INPUT AS #1: FOR I = 0 TO 9: INPUT #1, N$(I), SC(I): NEXT
2520 CLOSE : FOR I = 0 TO 10000: A$ = INKEY$: NEXT: IF SC(9) >= SC THEN GOTO 2570 ELSE SC(10) = SC
2530 LOCATE 14, 32: PRINT "You are rank in !!"
2540 LOCATE 16, 29: INPUT "Input Your Name:", N$(10)
2550 FOR I = 9 TO 0 STEP -1: IF SC(I) < SC(I + 1) THEN SWAP SC(I + 1), SC(I): SWAP N$(I + 1), N$(I)
2560 NEXT
2570 OPEN "HIGHSC.FRA" FOR OUTPUT AS #1
2580 CLS : LOCATE 3, 25: PRINT "----- High Score Ranking -----"
2590 FOR I = 0 TO 9: WRITE #1, N$(I), SC(I)
2600 LOCATE 5 + I * 2, 24: PRINT USING "Rank ##"; I + 1
2610 LOCATE 5 + I * 2, 32: PRINT N$(I)
2620 LOCATE 5 + I * 2, 43: PRINT USING "Score #####0 "; SC(I)
2630 NEXT: CLOSE
2640 ERASE L
2650 IF INKEY$ = CHR$(13) THEN FOR I = 0 TO WAI * 5: A$ = INKEY$: NEXT: GOTO TITLE
2660 FOR I = 0 TO 9: FOR J = 11 TO 1 STEP -1: SWAP L(I, J), L(I, J - 1): NEXT: NEXT
2670 L(INT(RND * 10), 0) = INT(RND * 3) + 1
2680 FOR I = 0 TO 9: FOR J = 0 TO 11
2690 PUT (I * 32 - 320 * (I > 4), J * 28), C%(0, L(I, J) - 9 * (L(I, J) = 0)), PSET
2700 NEXT: NEXT
2710 FOR I = 0 TO 9: L(I, 11) = 0: NEXT
2720 FOR I = 0 TO WA * 3: NEXT: GOTO 2650
```


★OFコーナーのはじめのあいさつはBM坊やかK子さんが書いているんですね，たぶん♥(熊本県菊池郡・川辺裕喜14歳)……【影：くぅ〜，いつのまに！私のコーナーを乗っ取ろうというのだな。編：影さんが書いてるんじゃないんですか？影：うん。つぐ美：じつは最大の謎？】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



スピードと正確さが試されるゲーム

Pad(パッド)でダ^3

小松　勉(18歳)

内　容

タイトルのとおり，カーソルの場所にあるボタンをパッドでダダダとやってもらいます。制限時間内に得点を稼ぎまくってください。

遊びかた

RUNさせると，ランキング・データが自動作成されますのでフロッピーを入れておいてください。つぎにタイトルが表示されます。タイトルでしばらく待つと，ランキング画面になります。ランキング画面でパッドのⒶボタンを押すと，タイトルに戻ります。タイトルでパッドのⒶボタンを押すとモードを選択します。モードはつぎの三つです。

ＡＢモード　パッドのⒶⒷボタンだけを使います。初級者向け

十字モード　パッドの十字ボタンだけを使います。中級者向け

最強モード　パッドのⒶⒷボタンと十字ボタンを使います。上級者向き。頭が混乱します。

CHECKER FLAG

Dr.D：スピード命のゲームじゃが，386搭載のTOWNSだとかなり厳しいのぉ

編：でも，それなりに難しいし，結構おもしろいですね。

影：よっしゃ～256連鎖だ！！　あ，間違えた！

得点の稼ぎかた

このゲームは，続けて正しいボタンを押していくと，連鎖が始まります。連鎖を続けていくと高得点が得られます。途中で誤ったボタンを押すと連鎖は終わります。最強モードは最も難しいですが，得点は一番高いです。高得点を狙うなら，最強モードをおすすめします。

TIME UP//

もし得点が20位以内に入れば，スコアネームを入力します。このときはキーボードで入力してください。半角10文字，全角5文字です。

プログラムについて

そんなに難しいことはやってないです(本当)。

ゲームを作る前に，簡単なゲームにしようと思ったら，結構難しいゲームになってしまいました。この手のゲームなら他の機種でもできると思うので，移植でもしてください。パッドがない機種だったら，キーボードかマウスを使うといいと思います。

パッドルーチンに一番頭を悩ませました。

《第1表》変数表

RANK$(,)	得点&スコアネーム
RPDT(,)	ランダムパッド
RENSA	連鎖
SC&	得点
SC2&	ダミー得点
RCH	連鎖チェック
TIMELINE	時間
CHE	パッドチェック
PT,PTT	ⒶⒷボタン
PD,PDD	十字ボタン
PTD	時間ストップ防止
LV	レベル
CHECK	ランダムパッドチェック

改造について

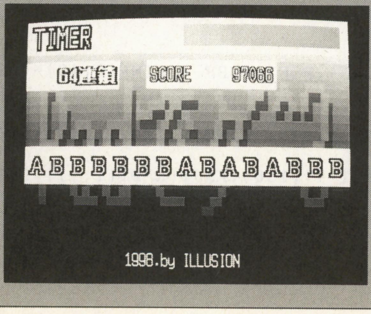
このゲームは音がないので，音楽をつけるといいですね。あとは2人で対戦ができるなど。

★参考にしたゲーム

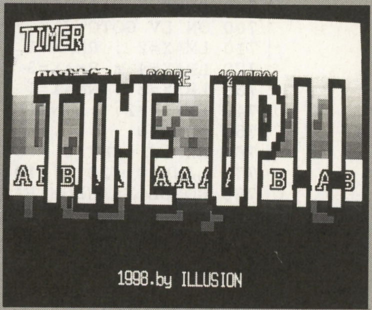
・バストアムーブ，パラッパラッパー，怒首領蜂



◀《写真1》正確ですばやいパッドさばきが要求されるゾ



◀《写真2》間違わずにボタンを押していくとどんどん点が入る。64連鎖だ！



◀《写真3》タイムがなくなるとゲーム・オーバー

★今日はものすごい雨でした。学校までの道の一部が崩れてて，結局遅刻ぎりぎりでした。梅雨は気を付けませう(笑)。(鹿児島市・田中英史17歳)……【影：道の一部が崩れてるなんて，ただごとじゃないな。編：梅雨は大変ですね，気を付けてください。影：根性でGO！】

```
10 '*********************************************************
20 '**            Ｐａｄでダ^3       1998. by  ILLUSION       **
30 '*********************************************************
40 '-----------★初期設定★
50 *SYOKI
60 CLEAR : CLS : SCREEN@1 : OUT &H5EC,1 : RANDOMIZE TIME
70 INTERVAL 1 : ON INTERVAL GOSUB *TIMER
80 DIM RANK$(20,25),RPDT(2,20)
90 ON ERROR GOTO *ERA
100 OPEN"RANKING.DAT" FOR INPUT AS #1
110 FOR C=1 TO 2 : FOR D=1 TO 20 : INPUT #1,RANK$(C,D) : NEXT D,C : CLOSE
120 PT=1:B=.5!:BB=1.2!:QB=1.5!:LV=6:TIMELINE=80:MLV=5:XLV=1:CHECK=0:RCH=0:MX=1:R
ENSA=0
130 PASTEL 40
140 '-----------★タイトル画面★
150 *TITLE
160 GOSUB *LIN
170 SYMBOL(10 , 10),"Ｐａｄでダ^3",3,5,[100,240,0],,,13
180 SYMBOL(185,105),"VOL.1",3,2,1,,,7
190 SYMBOL(35 ,160),"パッドのＡボタンを押したまえ･･･",1,1,7,,,8
200 PMODE=1 : GOSUB *PD : ON CHE+1 GOTO *RANKING,*LV
210 *RANKING
220 SC&=0 : SC2&=0 : RENSA=0 : XLV=1 : TIMELINE=80 : MLV=5 : CHECK=0 : RCH=0 : M
X=1 : GOSUB *LIN
230 SYMBOL(30,2),"■かつての挑戦者たち■",1.5!,.8!,2,,,8
240 SYMBOL(5,20),"KING",BB,B,6,,,8
250 FOR C=1 TO 20
260  SYMBOL(40,C*10+10),RIGHT$(" "+STR$(C)+".",3),BB,B,[180,10+C*12,250-C*10],,,
8
270   SYMBOL(60,C*10+10),RANK$(1,C),QB,B,[180,10+C*12,250-C*10],,,8
280  SYMBOL(190,C*10+10),RANK$(2,C),QB,B,[180,10+C*12,250-C*10],,,8
290 WAIT 10 : NEXT : PMODE=1 : GOSUB *PD : GOTO *TITLE
300 '-----------★パッドルーチン★
310 *PD
320 CHE=0
330 FOR C=1 TO LV*110
340  ON CHE+1 GOTO 350,480
350  ON PMODE GOTO 440,360
360   PDD=PD : PD=PAD(1)
370    IF PDD=PD AND PMODE=2 THEN 440
380     IF PDD=PD OR PD=2 OR PD=4 OR PD=6 OR PD=8 THEN PD=0
390      IF PTT<>PT AND (PD=3 OR PD=7) THEN CHE=1
400       ON PMODE GOTO 440,410
410      IF PD=3 THEN XLV=XLV+1 ELSE IF PD=7 THEN XLV=XLV-1
420     IF XLV<1 THEN XLV=3 ELSE IF XLV>3 THEN XLV=1
430    LINE(145,174)-(178,191),PSET,1,BF
440 ON CHE+1 GOTO 450,480
450  PTT=PT : PT=PTRIG(1)
460   IF PTT=PT THEN WAIT ABS(INT(LV-MLV))
470    IF PTT<>PT AND PT=1 THEN CHE=1
480  NEXT : RETURN
490 '--------------------------------------------------------------
500 *LIN
510 FOR Y=0 TO 240 STEP 4 : LINE(-1,Y)-(320,Y+10),PSET,[250-Y+5,25,10],BF : NEXT
520 SYMBOL(10,50),"Padでダ^3",4,9,5,,PASTEL,5
530 SYMBOL(100,220),"1998.by ILLUSION",.9!,.9!,5,,,8 : RETURN
540 '-----------★レベル選択★
550 *LV
560 LV=.01! : MLV=1 : GOSUB *BOX : PMODE=2
570 SYMBOL(90,175),"モード:"+KMID$("ＡＢモード十字モード最強モード",(XLV-1)*5+1,
5),1,1,6,,,9
580 GOSUB *PD
590 ON CHE+1 GOTO 570,660
600 '--------------------------------------------------------------
610 *BOX
620 LINE(50,140)-(280,210),PSET,1,BF : LINE(50,140)-(280,210),PSET,7,B
630 SYMBOL(80,145),"レベルを決めるべし･･･",1,1,7,,,8
640 SYMBOL(55,194),"パッドの左右で選択　Ａボタンで決定",.8!,.8!,2,,,8 : RETURN
650 '-----------★ダミーメイン★
660 GOSUB *LIN : TIMELINE=80 : LV=INT(XLV) : GOSUB *LB : GOSUB *SCORE
670 FOR C=5 TO 1 STEP -1
680 SYMBOL(270-C*50,125),STR$(C),2,2,[C*40,250-C*40,C*40+50],,,8
690 BEEP : WAIT 100 : NEXT
700 ON LV GOTO 710,720,730
710 LMAX=2 : RMAX=1 : GOTO 740
720 LMAX=4 : RMAX=3 : GOTO 740
730 LMAX=6 : RMAX=1 : GOTO 740
740 LV=LV*2 : LINE(0,40)-(92,65),PSET,1,BF : LINE(0,40)-(92,65),PSET,7,B
750 *DMAIN
760 MX=1 : CHE=0
770 LINE(0,120)-(319,155),PSET,1,BF : LINE(0,120)-(319,155),PSET,7,B
780 GOSUB *RANDOM_PAD
790 FOR C=1 TO 15 : SYMBOL(C*21-17,130),KNJ$(RPDT(1,C)),1.1!,1.2!,7,,,8 : NEXT
800 GOSUB *LB2 : INTERVAL ON
810 '-----------★メイン★
820 *MAIN
830 IF MX>15 THEN *DMAIN
840 GOSUB *PD2
```


★DVD搭載ノート型パソコン＝携帯型映画鑑賞機器とも言えるような…。(東京都練馬区・**シネ通Me-Ya24歳**)……【**編**：歩きながらの映画鑑賞は大変危険ですのでご遠慮ください。なんてアナウンスが…。**影**：携帯するより映画館行こうぜ。そのほうが絶対面白いって。】

```
850 ON PTD+1 GOTO *MAIN,860,870
860 IF PT  =RPDT(2,MX) THEN *OK ELSE *NG
870 IF PD+2=RPDT(2,MX) THEN *OK ELSE *NG
880 '----------★正解★
890 *OK
900 BEEP 1 : BEEP 0 : GOSUB *LB1 : MX=MX+1 : RCH=1 : GOSUB *LB2 : GOSUB *RENSA
910 ON RCH+1 GOTO 930,920
920 SC&=SC&+(310-TIMELINE)+INT((RENSA*RENSA)/5)+(LV*RENSA)*LV*4*LV
930 GOSUB *SCORE : GOTO *MAIN
940 '----------★間違い★
950 *NG
960 BEEP 1 : BEEP 0 : RCH=0 : RENSA=0 : LINE(0,40)-(92,65),PSET,1,BF : LINE(0,40
)-(92,65),PSET,7,B
970 GOSUB *LB1 : MX=MX+1 : GOSUB *LB2 : GOTO *MAIN
980 '------------------------------------------------------------
990 *LB1  LINE(MX*21-20,123)-(MX*21+1,152),PSET,1,B : RETURN
1000 *LB2  LINE(MX*21-20,123)-(MX*21+1,152),PSET,7,B : RETURN
1010 '------------------------------------------------------------
1020 *LB
1030 LINE(0,0)-(319,30),PSET,1,BF : LINE(0,0)-(319,30),PSET,7,B
1040 SYMBOL(5,5),"TIMER",1.5!,1.5!,6,,,8
1050 FOR C=310 TO 90 STEP -10 : LINE(C,5)-(C-10,25),PSET,[215-INT(C/2),200,10],B
F : NEXT : RETURN
1060 '------------------------------------------------------------
1070 *TIMER
1080 IF TIMELINE>=310 THEN RETURN *ENDING
1090 TIMELINE=TIMELINE+LV : LINE(TIMELINE,5)-(TIMELINE-10,25),PSET,1,BF : RETURN
1100 '------------------------------------------------------------
1110 *RENSA
1120 ON RCH+1 GOTO 1150,1130
1130 RENSA=RENSA+1 : LINE(0,40)-(92,65),PSET,1,BF : LINE(0,40)-(92,65),PSET,7,B
1140 SYMBOL(2,45),RIGHT$("     "+STR$(RENSA)+"連鎖",9),1.2!,1,6,,,9
1150 RETURN
1160 '------------------------------------------------------------
1170 *SCORE
1180 LINE(120,40)-(245,65),PSET,1,BF : LINE(120,40)-(245,65),PSET,7,B
1190 SYMBOL(123,45),"SCORE"+RIGHT$("           "+STR$(SC&),10),1,1,7,,,8 : RETURN
1200 '------------------------------------------------------------
1210 *PD2
1220 PTT=PT : PDD=PD : PTD=0
1230  PT=PTRIG(1) : PD=PAD(1)
1240   IF PTT=PT AND PT>0 THEN PT=PTRIG(1) : PTD=0 : GOTO 1240
1250    IF PDD=PD AND PD>0 THEN PD=PAD(1)  : PTD=0 : GOTO 1250
1260     IF PT=1 OR PT=2 THEN PTD=1
1270    IF PD=1 OR PD=3 OR PD=5 OR PD=7 THEN PTD=2
1280   IF PD=2 OR PD=4 OR PD=6 OR PD=8 THEN 1230
1290 RETURN
1300 '------------------------------------------------------------
1310 *RANDOM_PAD
1320 ON CHECK+1 GOTO 1330,1350
1330 CHECK=1
1340 FOR C=1 TO 15 : RPD=INT((RND*LMAX)+RMAX) : ON RPD GOTO 1360,1370,1380,1390,
1400,1410
1350 CHECK=0 : RETURN
1360 RPDT(1,C)=9025 : RPDT(2,C)=1 : NEXT : GOTO 1350
1370 RPDT(1,C)=9026 : RPDT(2,C)=2 : NEXT : GOTO 1350
1380 RPDT(1,C)=8748 : RPDT(2,C)=3 : NEXT : GOTO 1350
1390 RPDT(1,C)=8746 : RPDT(2,C)=5 : NEXT : GOTO 1350
1400 RPDT(1,C)=8749 : RPDT(2,C)=7 : NEXT : GOTO 1350
1410 RPDT(1,C)=8747 : RPDT(2,C)=9 : NEXT : GOTO 1350
1420 '------------------------------------------------------------
1430 *ENDING
1440 INTERVAL OFF : SC2&=0 : CT=0 : LV=6 : MLV=5 : SYMBOL(20,50),"TIME UP!!",4,8
,6,,,9 : BEEP 1 : WAIT 200 : BEEP 0
1450 FOR C=1 TO 20 : IF VAL(RANK$(1,C))<=SC& THEN SC2&=VAL(RANK$(1,C)) : RANK$(1
,C)=RIGHT$("          "+STR$(SC&),10) : SC&=SC2& : CT=CT+1 : NEXT ELSE NEXT
1460 IF SC2&>0 THEN 1470 ELSE *RANKING
1470 GOSUB *LIN
1480 LINE(0,0)-(319,25),PSET,1,BF : LINE(0,0)-(319,25),PSET,7,B
1490 LOCATE 2,1 : LINE INPUT "ARE YOU SCORE NAME?(10文字)";N$
1500 IF N$="" THEN N$="FM-TOWNS"
1510 N$=LEFT$(N$,10)
1520 FOR C=ABS(CT-21) TO 20 : NR$=RANK$(2,C) : RANK$(2,C)=RIGHT$("          "+N$
,10) :N$=NR$ : NEXT
1530 KILL "RANKING.DAT" : OPEN"RANKING.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1540 FOR C=1 TO 2 : FOR D=1 TO 20 : WRITE #1,RANK$(C,D) : NEXT D,C : CLOSE : WAI
T 100 : CLS  : GOTO *RANKING
1550 '------------------------------------------------------------
1560 *ERA
1570 OPEN"RANKING.DAT" FOR OUTPUT AS #1 : FOR C=1 TO 2 : FOR D=1 TO 20
1580 READ R$ : RANK$(C,D)=RIGHT$("          "+R$,10) : WRITE #1,RANK$(C,D) : NEX
T D,C : CLOSE : RESUME 120
1590 '------------------------------------------------------------
1600 DATA "20000","18000","16000","14000","12000","10000","8000","6000","4000","
2000"
1610 DATA "1500" ,"1300","1100","1000","800","700","400","300","200","100"
1620 DATA "TTR","PRINCE","HOSIMOTO","UZURA","CHO","CLUME","YORUME","UME","TYARON
","ITARIC"
1630 DATA "MICKEY","GANMA","GOOD-CHY","CHOPIN","GHOST","KIYO","HIMURO","SELF","M
ARMAN","YAS"
```

★今日から，ベーシックで仕事することになりました。みなさん，ベイシックお願いします。ガーン！ロボコン0点。（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ25歳）……【影：クしか合ってないやんけー！（座布団投げる）編：あはは。影：はっ，最後の私の座布団が（泣）！】

MSX/2/2+/TurboR用



見えないモンスター，臭いで見つけろ！

クサイ！

黒澤　信次(29歳)

内　容

実験動物が逃げ出した。速(すみ)やかに捕まえねばならないが，こいつは保護色で見つけにくく，おまけにとても臭いので近寄れない。だから，鼻を持たないあんたの出番だ。1匹でも多く捕まえてくれ。

捕まえかた

「実験動物」はその強烈な臭いのため直接捕らえることができないので「あんた」の唯一の能力である，星を操る力を使って捕まえるのだ。

操作方法

RUNさせるとタイトルとともに「実験動物」と「あんた」が表示されます。カーソル・キーを操作して大体の雰囲気を味わってください。納得できたらスペース・キーでスタートします。

最初，「実験動物」は全く見えません。「あんた」に近づくと鼻はなくてもそのあまりの臭いに表情が険しくなります。表情が変わったら，近くに「実験動物」がいるはずなので，スペース・キーを押します。すると照準が出てきます。そこすると照準が出てきます。そこに星が落ちるので急いでそこから離れます。遅れると，星の爆発に巻き込まれます。うまくその爆発に「実験動物」を誘い込めれば，消滅してくれます。

爆発の跡は「実験動物」を捕まえるまで残り，その中では「実験動物」は見えますが，「あんた」が見えなくなります。あまり画面上を爆発の跡で埋めてしまうと，「あんた」を見失うことになります。気をつけてください。

爆発に巻き込まれたり，「実験動物」に触ったりすると青くなって気絶します。何匹捕まえたかを表示して終わりです。再ゲームは［スペース］キーを，終わりにするには［1］を押してください。

プログラムのしくみ

暇なときに細かいルーチンを少しずつ組んで，それをつなげるという方法でプログラムしました。特に難しいことはしていません。割り込みは使わずに座標計算で当たり判定をしてあります。200行の二つの「13」を大きくすると「臭い」がきつくなるわけです。スプライトは，すべて意識して左右対称に作り，データを

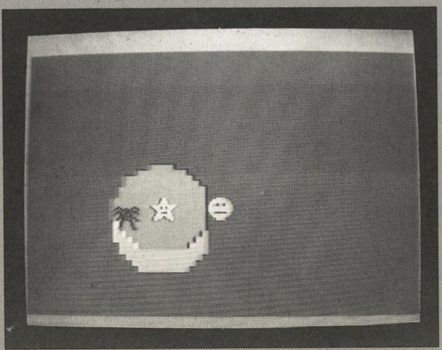
《第1表》変数表

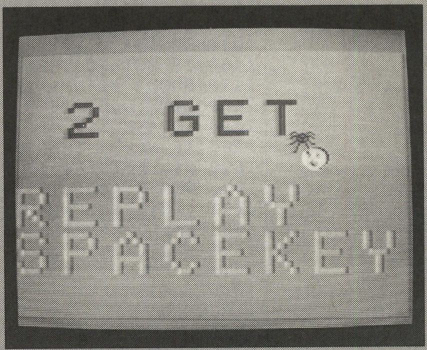
MX,MY	「あんた」座標
M1,M2	「あんた」移動用
TX,TY	「実験動物」座標
RX,RY	「実験動物」移動ポイント
T1,T2	「実験動物」移動用
HA	「実験動物」速さ
K1	「実験動物」歩数カウント
K2	「照準」タイマー
F	「照準」フラグ
LE	捕らえたカウント
SP	スプライト表示切り替え用



▲《写真1》タイトル画面で操作を試すことができる

▼《写真2》星を落としたらすぐ逃げろ！　うまくモンスターを巻き込んだ





▲《写真3》モンスターに捕まるか爆発に当たるとゲーム・オーバー

★キーボードで格ゲーするのは，やはり無謀なことだったと，ストZEROをやってて気付きました。ゲームパッドかぁ。(宮城県登米郡・及川顕宏15歳)……【影：ゲーム機の片手用パッドで格ゲーやるのは非常に楽しかった。妙な盛り上がりがあるので一度試してみよう！】

CHECKER FLAG

編：ルールが簡単で面白いですね。
Dr.D：爆発したところで自分と敵の見え方が入れ替わるのは，なかなかのアイデアじゃ。

半分にしてあります。16進を使っていないのは，テンキーで入力したためです。

また，ステージのはじめ，「実験動物」は必ず画面の四隅の「あんた」から一番遠いところから出てきます。覚えておくと捕まえやすくなります。一番最初は左上と決まっています。乱数を初期化していないので根性があればパターン化できるでしょう。

時どき鳴る「ブン」というのは「実験動物」の方向転換の合図です。

改造

430行が照準をおいてからのタイマーです。10を大きくすると逃げやすくなります。

640行の20は，「実験動物」の直進性を生みます。大きくするほど方向を変えなくなり，止まる時間も増えます。100を超えないくらいがよいでしょう。小さくすると，落ち着きがなくなります。

970行の7は，「実験動物」の移動量の上限です。ゲームバランスを保つための上限だと思っています。ゲームが難しいと思ったらこれを小さくしておけば，ステージが進んでも速くなりません。

本当はこのゲーム，もっといろいろな音が出るはずでした。画面が少し寂しいので音には力を入れていたのですが，PLAY文で鳴らすとどんどんバッファに溜(た)まっていってタイミングが取れず，ゲームになりません。誰かバッファクリアの良い方法を教えてください。

『クサイ！』のプログラム・リスト

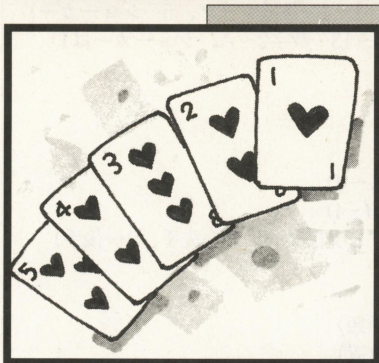
```
10 '
20 'KUSAI!
30 '
40 SCREEN 3,2,0:COLOR ,12,2:CLS
50 DEFINT A-Z : KEY OFF
60 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
70 GOSUB 1190:'ｷｬﾗ ｾｯﾃｲ
80 GOSUB 1060:'ﾃﾞﾓ
90 K1=0:K2=0:TX=0:TY=20:HA=1:LE=0:SP=3
100 RX=128:RY=96:F=0:MX=128:MY=96
110 PLAY"s9m9999t120o5l16f8fff4f8fff4a8aaaaaaa4O7c2"
120 LINE(0,0)-(255,191),12,BF
130 '
140 'ﾒｲﾝ
150 '
160 GOSUB 600:'ﾃｷ
170 GOSUB 250:'ｼﾞﾌﾞﾝ
180 IF STRIG(0) AND F=0 THEN K2=0:GOSUB 360:'ｼｮｳｼﾞｭﾝ
190 IF F=1 THEN GOSUB 430:'ﾎｼ
200 IF ABS(TX-MX)<13 AND ABS(TY-MY)<13 THEN GOTO 690:'ﾐｽ
210 GOTO 160
220 '
230 'ｼﾞﾌﾞﾝ
240 '
250 KE=STICK(0)
260 M1=(KE=7)-(KE=3) : M2=(KE=1)-(KE=5)
270 IF MX+M1*4>239 OR MX+M1*4<0 THEN M1=0
280 IF MY+M2*4>175 OR MY+M2*4<0 THEN M2=0
290 MX=MX+M1*4 : MY=MY+M2*4
300 IF ABS(TX-MX)<50 AND ABS(TY-MY)<50 THEN SP=4 ELSE SP=3
310 PUTSPRITE 3,(MX,MY),14,SP
320 RETURN
330 '
340 'ｼｮｳｼﾞｭﾝ
350 '
360 PLAY"s1m10000t180l1o7b","s1m10000t180l1o8a","s1m10000t180l1o8c"
370 FX=MX : FY=MY : F=1
380 PUTSPRITE 7,(FX,FY),15,7
390 RETURN
400 '
410 'ﾎｼ
420 '
430 K2=K2+1:IF K2<10 THEN RETURN
440 F=0:PUTSPRITE 7,(0,0),0,7
450 FOR HY=0 TO FY STEP 4
460 PUTSPRITE 1,(FX,HY),10,1
470 NEXT HY
480 PLAY"s8m100t90l2o3c"
490 FOR I=0 TO 30 STEP 4
500 CIRCLE(FX+7,FY+7),I,6
510 NEXT I
520 IF POINT(MX+7,MY+7)=6 THEN RETURN 690:'ﾐｽ
530 IF POINT(TX+7,TY+7)=6 THEN RETURN 850:'ﾂｶﾏｴﾀ
540 PUTSPRITE 1,(0,0),0,1
550 PAINT(FX+7,FY+7),14,12
560 RETURN
570 '
580 'ﾃｷ
```

★ぼくの年でローンはおかしいですか。それとも早いですか？(神奈川県相模原市・荻野譲次17歳)……【影：早いかなー。…ローンするより貯めてから買おう。何を買うのか知らんケド。パソコン関係なら後で買うほど最新のモノが入手できるし。そのほうが良いと思うけど。】

```
590 '
600 T1=SGN(RX-TX)*HA: T2=SGN(RY-TY)*HA
610 TX=TX+T1 : TY=TY+T2
620 PUTSPRITE 2,(TX,TY),12,2
630 K1=K1+1
640 IF K1>20 THEN K1=0:RX=RND(1)*240:RY=RND(1)*176:PLAY"s1m5000t80l8o2c"
650 RETURN
660 '
670 'ミス
680 '
690 PLAY"s1m20000t90l4o5cccc","s1m20000t90l4o6cccc","s1m20000t90l4o7eeee"
700 PUTSPRITE 3,(MX,MY),4,6
710 LINE(0,0)-(255,191),14,BF
720 COLOR 12:PSET(0,40),14
730 PRINT #1,LE;"GET"
740 PRINT #1," "
750 COLOR 13:PRINT #1,"REPLAY"
760 PRINT #1,"SPACEKEY"
770 PUTSPRITE 1,(0,0),0,1
780 PUTSPRITE 7,(0,0),0,7
790 IF STRIG(0) THEN 90
800 IF INKEY$<>"1" THEN 790
810 CLOSE #1:COLOR 15,4,7:END
820 '
830 'ツカマエタ
840 '
850 H=-1:PLAY"s14m19000t55l1o4c"
860 FOR I=70 TO 0 STEP -1
870 PUTSPRITE 2,(TX+H,TY),12,2
880 IF IMOD2=0 THEN H=1 ELSE H=-1
890 FOR J=0 TO I
900 NEXT J
910 NEXT I
920 PLAY"s1m20000t250o5d2d4d8d1r8g2g4g8g2r8o3c2","s1m20000t250o4c2e2d2f2f2e2c2"
930 PUTSPRITE 2,(0,0),0,2
940 PUTSPRITE 3,(MX,MY),11,5
950 PUTSPRITE 1,(0,0),0,1
960 LE=LE+1
970 IF LE<7 THEN HA=LE
980 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
990 LINE(0,0)-(255,191),12,BF
1000 IF MX<128 THEN TX=239 ELSE TX=0
1010 IF MY<96 THEN TY=175 ELSE TY=0
1020 GOTO 160:'メインへ
1030 '
1040 'デモ
1050 '
1060 TX=0:TY=0:K1=0:MX=128:MY=96:SP=3:HA=4
1070 PSET(70,50),12
1080 COLOR 10
1090 PRINT #1,"クサイ!"
1100 PSET(50,100),12:COLOR 4:PRINT #1,"START"
1110 PRINT #1,"SPACEKEY"
1120 GOSUB 240
1130 GOSUB 580
1140 IF STRIG(0) THEN RETURN
1150 GOTO 1120
1160 '
1170 'キャラ セイサク
1180 '
1190 C1$="":C2$="":S$=""
1200 '
1210 FOR I=1 TO 7
1220 FOR J=0 TO 15
1230 READ A : C1$=C1$+CHR$(A) : B$=BIN$(A)
1240 IF LEN(B$)<8 THEN B$="0"+B$ ELSE GOTO 1260
1250 GOTO 1240
1260 FOR K=1 TO 8
1270 A$=MID$(B$,K,1):S$=A$+S$
1280 NEXT K
1290 B=VAL("&B"+S$) : C2$=C2$+CHR$(B):S$=""
1300 NEXT J
1310 SPRITE$(I)=C1$+C2$ : C1$="":C2$=""
1320 NEXT I
1330 RETURN
1340 '
1350 DATA 1,1,3,3,7,255,125,61,31,15,12,31,31,62,60,48
1360 DATA 48,73,135,62,79,139,13,23,35,196,4,8,8,8,16,48
1370 DATA 7,31,63,127,121,249,255,255,255,255,112,127,63,31,7,7
1380 DATA 7,31,63,119,115,241,255,255,255,255,252,123,119,63,31,7,7
1390 DATA 7,31,63,127,113,245,255,255,255,247,123,124,63,31,7,7
1400 DATA 7,31,63,127,117,251,245,255,255,252,120,120,60,31,7,7
1410 DATA 224,128,128,0,0,1,1,7,7,1,1,0,0,128,128,224
```


★TWO TOPの広告(裏表紙)は,金のない学生にとっては「えらいことをやってやがる」と思う。(宮城県登米郡・及川顕宏15歳)……**【編：** 影さんコレ,DOS/V製作のアンケートじゃないですか。**影：**だって面白いんだもん。**編：**裏表紙？……ぁ。**影：**共感できるだろ(笑)。**】**

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



カードを集めて役を作ろう

Step Poker（ステップ ポーカー）

川北　将(18歳)

内　容

画面上に並べられたトランプを拾い集めてまわり，ポーカーの役を作って，得点を競い合うゲームです。

ルール

画面に53枚のカードが並べられています。

はじめは先手（BLUE）が左上を，後手（RED）が右下を取ります。丸いのが各プレイヤーのコマです。

ゲームが始まると，先手がどの方向に移動するのか聞かれ，行ける場所の色が変わります。そこで，取りたいカードのある方向へテンキーで移動します。もちろん，何もない空欄に移動することもできます。行ける場所があるときはパスできません。

カードを取った場合，つぎはどのカードとチェンジするのか聞かれます。ここで言う，“チェンジ”とは，手持ちのカードを１枚捨てて，いま取ったカードを手持ちに加えるという意味です。

同時に５枚まで手持ちにでき，自動的に数字順に並べ替えしてくれます。空欄と交換した場合は何も捨てません。テンキーで左右の移動をして，［リターン］・キーを押せば，いま取ったカードとチェンジできます。なお，［0］キーを押せば，さっきの移動シーンに戻れます。

そして，何かポーカーの役ができていたら，配当がもらえます。

…ここからが大切です！

つぎの人は前の人が取ったカードと同じマークのカードは取れません。前の人が取ったカードのマークは画面上方に表示されます。表示がないときは，どのマークのカードでも取れます。前の人が空欄に移動したときやゲーム開始直後はこの状態です。

よって，相手に取られたくないカードがあるときは，前の番に自分がそのマークのカードを取っておけば，阻止できるわけです。

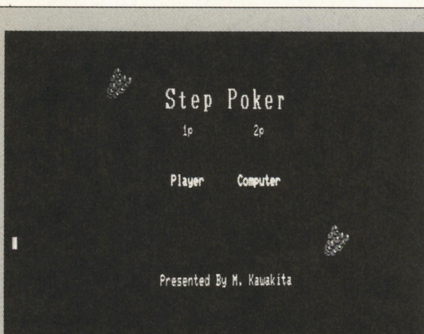
また，２回続けて同じ役を作っても得点になりません。前に作った役は画面右

CHECKER FLAG

編：カード・ゲームでもこういうアレンジができるんですね。

Dr.D：相手を阻止するルールは回数制限をつけてもいいかもしれんな。コンピュータは意外と意地悪じゃからな。

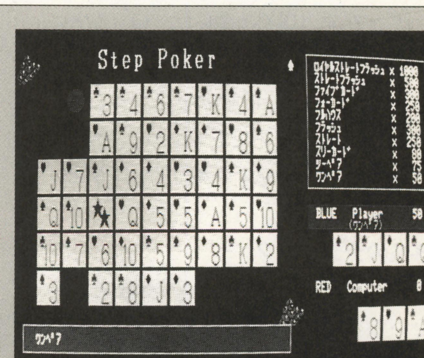
つぐ美：突風が吹いてカードがばらばらになっちゃうとか，どうかしら？



▲《写真１》一風変わったポーカー・ゲームだ

▼《写真２》コマを進めてカードを集めよう，空欄にも移動できる





▲《写真３》ワンペア完成。この調子でどんどん役を作っていこう

★8インチディスクを初めて見ました。びっくりしました。(静岡市・Dragon-Half17歳)……【**影**：う～ん，食べごたえありスギで影，困っちゃう。**つぐ美**：影さん，いつかの話題を引きずってる…。 **編**：良い子のみんなは危険ですので絶対マネをしないように(苦笑)！】

の各プレイヤー得点表示欄に緑色で表示されます。くれぐれも注意してください。

なお，二ッ星カードはオールマイティ(＝ジョーカー）で，最高の役になるために都合のよいカードの代わりをしてくれますが，一度得点すると消えてしまうので，ワンペアとか，しょうもない役を作ってしまわないように使いどころを考えましょう。

テクニック

ゲームをやっていて，高い役の得点が低いと思いませんでしたか？

でも，例えばフォーカードを作る過程にはさまざまな役を作ることになるので，合計すればそれに見合う得点はありますよ。

(例) ワンペア ……………………50点
↓↑
スリーカード ……………80点
↓↑
フルハウス ……………200点
↓↑
フォーカード …………250点
【合計：1160点】

プログラムについて

似たような部分が多いので，細心の注意を払って打ち込んでください。

特に冒頭の状況判定ルーチンとCOM思考ルーチンは寸分の狂いもゆるされません。

ポーカーの判定は成立時の判定だけなら難なくできるのですが，COM思考のために成立直前の場合も調べなければならず，こんなに長くなってしまいました。

しかし，SEARCH命令がなかったら，もっと長くなっていたでしょう。マイナーな命令なので，移植する人のためにも使われ方を説明します。

●移植のテクニック

A＝SEARCH(１次元の配列変数名，探したい整数値，探し始める要素ナンバー）とすると，探したい値が配列中に存在したとき，A＝要素ナンバー，ないときは－１となります。２か所以上あったときは最も小さい要素ナンバーがAに入ります。なお，探し始める要素ナンバーは省略した場合，０が指定されます。

なお，COM思考ルーチンはメイン(＊ＣＰ）で敵の阻止など基本的な戦略を処理し，思考レベルＡ（＊ＴＡ）でいま獲得できる最高の役，敵がつぎに得られる最高の役を検索。さらにレベルＢ（＊ＴＢ）でストレート，フラッシュなどを狙っています。

基本を押さえて攻めてくるので慣れれば勝てます。この手のゲームは，強くして思考時間が長くなると面白さが半減すると思い，速さを重視して，まれにしか起こらない事象については深追いせずに戦うようになっています。

《第１表》変数表

★主要変数	
M	マークを示す汎用（0…空欄，1～4…各種マーク，5…ジョーカー）
N	数字を示す汎用（0…空欄，1～13…数字2～A，ジョーカーは1）
X	位置xを示す汎用（1～9）
Y	位置yを示す汎用（1～6）
C	色指定用
E	さっき引いたカードのマーク
K	主にキー入力値や移動方向（1～4）
L	手持ちカードの位置指定用（0～4）
P,T	参照しているプレイヤー番号と現在ターン（0…先手，1…後手）
A$,F,I,J,U,V,W	汎用
M$,N$,T$	マーク，数字，タイトル
AM(x,y),AN(x,y)	盤面情報1（位置→カードの種類）
CX(m,n),CY(m,n)	盤面情報2（カードの種類→位置）
CM(t,l),CN(t,l)	手持ちのカード
SM(l),SN(l)	判定にかけるカード
C$(t)	“BLUE”と“RED”
E(t)	前に出した役
K(t),K$(t)	プレイヤーの種類と名称（0…人間，1…COM）
PX(t),PY(t)	プレイヤーの現在位置
SC(t)	プレイヤーのスコア
D(b),D$(b)	配当点，役の名称
G(181)	ぶどうちゃん
P$(4)	効果音
R(k)	移動可能は方向（0…不可能，1…可能）
X(k),Y(k)	移動による横・縦方向増減値
★COM思考用	
H	最善手の判定用
NC	近くのカードをとる行動をしたのか？（0…まだ，1…した）
NE(1)	N(1)の待避用
TX(t),TY(t)	ターゲット・カードの位置
★状況判定用	
B	でき役番号
FM	フラッシュになるのに必要なマーク
JK	ジョーカーの有無（0…ない，1…ある）
NF	フラッシュになっている枚数（4枚以上）
NS	ストレートになっている枚数（4枚以上）
SP	空欄の個数
P1,P2	ペアの枚数を示す
N(1)	カード取捨選択（0…捨てる，1…残す）
S(2)	ストレートを作るのに有利なカード候補の数字

《第２表》ポーカーの役（上から順に強い役）

ロイヤルストレートフラッシュ	10・J・Q・K・Aで，すべて同じマーク（この役のみオールマイティカードを含んではならない）
ストレートフラッシュ	ストレート＋フラッシュ
ファイブカード	4枚同じ数字＋オールマイティカード
フォーカード	4枚同じ数字
フルハウス	スリーカード＋ワンペア
フラッシュ	すべて同じマーク
ストレート	数字が続きになる（例…3・4・5・6・7）（ただし，Aと2は続かず，KとAは続く）
スリーカード	3枚同じ数字
ツーペア	2枚同じ数字が2組
ワンペア	2枚同じ数字

★ATM(自動窓口機)ってやっぱりAT互換機なんでしょうか？(東京都調布市・特急厨子18歳)……【編：ど・どうなんでしょう？影：裏をかいて密かに互換してたりしたらアレだし，う～ん，その手の方(笑)情報求む！ということで…。編：いいかげんですねぇ。】

『Step Poker』のプログラム・リスト

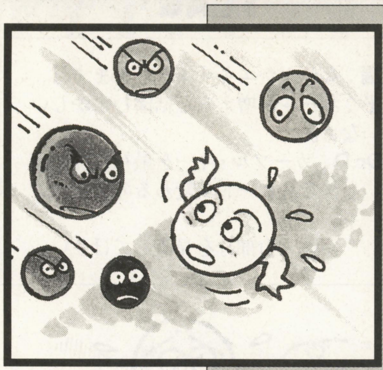
```
10 '       [  Stap Poker  ]          Programed by M.Kawakita       [ 97/08/31 ]
20 '---------------------------------------------------------------------------
30 GOTO 430
40 '--------------------------------------------------------------( judging )
50 *JG:B=0:NF=0:NS=0:FM=0:P1=0:P2=0:JK=0:ERASE N,S:DIM N(4),S(2)
60 I=SEARCH(SM,5):IF I>-1 AND I<5 THEN JK=1:SN(I)=20
70 FOR I=0 TO 3:FOR J=I+1 TO 4
80 IF SN(I)>SN(J)THEN SWAP SM(I),SM(J):SWAP SN(I),SN(J)
90 NEXT J,I:FOR SP=0 TO 4:IF SN(SP)=0 THEN NEXT
100 IF SP THEN FOR I=SP TO 4:N(I)=1:NEXT:GOTO 210
110 F=-(SN(1)-SN(0)>2):J=SN(F)-1
120 FOR I=F TO 3:IF SN(I)+1=SN(I+1)THEN NEXT:GOTO 180
130 IF I-F=3 THEN 180 ELSE IF SN(I)<>SN(I+1)OR F THEN 150
140 F=1:IF SN(I+1)+2=SN(I+2)THEN I=I+1:GOTO 160 ELSE 170
150 IF SN(I)+2<>SN(I+1)THEN 180
160 S(2)=SN(I)+1
170 FOR I=I+1 TO F+2:IF SN(I)+1=SN(I+1)THEN NEXT
180 IF I-F>2 THEN NS=I-F+1:S(0)=J:S(1)=SN(I)+1:FOR J=F TO I:N(J)=1:NEXT
190 FOR I=1 TO 4:F=0:FOR J=0 TO 4:F=F-(I=SM(J)):NEXT:IF F<4 THEN NEXT:GOTO 210
200 NF=F:FM=I:FOR J=0 TO 4:N(J)=-(I=SM(J)):NEXT
210 I=SP:F=-(NF<4 AND NS<4 AND(E(P)=2 OR E(P)=3 OR E(P)=6 OR E(P)=7)=0)
220 GOSUB 400:P1=2:J=SEARCH(SN,PA,I):IF J>0 THEN N(J)=F:I=J+1 ELSE 240
230           P1=3:J=SEARCH(SN,PA,I):IF J>0 THEN N(J)=F:P1=4:GOTO 260
240 GOSUB 400:P2=2:J=SEARCH(SN,PA,I):IF J>0 THEN N(J)=F:P2=3
250 IF N(0)+N(1)+N(2)+N(3)+N(4)=5 THEN ERASE N:DIM N(4)
260 IF SP=4 THEN RETURN
270 IF P1=2 OR P2=2 OR JK=1 THEN B=1
280 IF P1+P2=4 THEN B=2
290 IF P1+JK=3 THEN B=3
300 IF NS+JK=5 THEN B=4
310 IF NF+JK=5 THEN B=5
320 IF P1+P2+JK=5 THEN B=6
330 IF P1+JK=4 THEN B=7
340 IF P1+JK=5 THEN B=8
350 IF NF+NS+JK*2=10 THEN B=9
360 IF NF+NS=10 AND SN(0)=9 THEN B=10
370 IF B=E(P)THEN B=0
380 RETURN
390 '
400 FOR I=I TO 3:IF SN(I)<>SN(I+1)THEN NEXT:RETURN 250
410 PA=SN(I):N(I)=F:N(I+1)=F:I=I+2:RETURN
420 '-----------------------------------------------------------------( init )
430 NEW CMD:DEFINT A-Z:SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE,,0,1:COLOR 4,0,,3:CLS 3
440 DIM AM(10,7),AN(10,7),CM(1,4),CN(1,4),CX(5,14),CY(5,14),SM(4),SN(4),SC(1)
450 DIM C$(1),D(10),D$(10),E(1),G(181),K(1),K$(1),N(4),NE(4),P$(4),R(4),S(2)
460 DIM X(4),Y(4),PX(1),PY(1),TX(1),TY(1)
470 DEF FNA(I)=PX(P)+X(I):DEF FNB(I)=PY(P)+Y(I):DEF FNX=X*40+2:DEF FNY=Y*24+1
480 DEF FNR=(X=PX(1-P)AND Y=PY(1-P)OR AM(X,Y)=-1 OR E=AM(X,Y)AND E AND P=T)=0
490 CMD PAL 0,&O200:CMD PAL 1,   4:CMD PAL 2,&O40:CMD PAL 3,&O646
500 CMD PAL 4,&O100:CMD PAL 5,&O22:CMD PAL 6,&O44:CMD PAL 7,&O770
510 Y(1)=1:X(2)=-1:X(3)=1:Y(4)=-1
520 READ C$(0),C$(1),K$(0),K$(1),M$,N$,T$
530 FOR I=1 TO 10:READ D$(I),D(I):NEXT
540 FOR I=0 TO  4:READ P$(I)      :NEXT
550 FOR I=0 TO 10:AM(I,0)=-1:AN(I,0)=-1:AM( I,7)=-1:AN( I,7)=-1:NEXT
560 FOR I=1 TO  6:AM(0,I)=-1:AN(0,I)=-1:AM(10,I)=-1:AN(10,I)=-1:NEXT
570 FOR I=0 TO 14:CX(0,I)=-20:CY(0,I)=-20:NEXT
580 FOR I=1 TO  5:CX(I,0)=-20:CY(I,0)=-20:NEXT
590 FOR I=0 TO 181:READ A$:G(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
600 '----------------------------------------------------------------( title )
610 LINE(160,36)-(479,143),4,BF
620 X=212:Y=40:GOSUB *TL:PUT(144,24),G,OR:PUT(464,126),G,OR
630 LOCATE 32, 8:PRINT"1p","   2p"
640 LOCATE 28,20:PRINT"Presented By M. Kawakita"
650 FOR I=0 TO 3:COLOR-(K=I)*7:LOCATE 29,I*2+10:PRINT K$(I¥2),K$(I AND 1):NEXT
660 GOSUB *KY:J=ASC(A$):K=K-(J=50)+(J=56)AND 3:IF J<>13 THEN 650
670 K(0)=K¥2:K(1)=K AND 1:LOCATE,24:FOR I=0 TO 10:ROLL-I*I+3:PRINT:PRINT:NEXT
680 '---------------------------------------------------------------( screen )
690 CONSOLE 23,2:COLOR 7:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7))  ' :LOCATE,,0
700 FOR I=0 TO 5:LINE(I+16,I¥2+12)-(423-I,179-I¥2),-(I¥2<>1)*4,B:NEXT
710 X=112:Y= 1:GOSUB *TL:PUT(  2, 1),G,OR:PUT(400,160),G,OR
720 CIRCLE(420,12),16:PAINT(420,12),0,3:CIRCLE(420,12),16,4
730 '----------------------------------------------------------( score board )
740 LINE(444,4)-(635,91),4,BF:LINE-(444,4),,B:FOR I=1 TO 10
750 LOCATE 57,11-I:PRINT USING"&                & x ####";D$(I),D(I):NEXT
760 '-------------------------------------------------------( personal datas )
770 FOR I=0 TO 1:LINE(444,I*48+102)-STEP(191,16),I+1,BF
780 LOCATE 57,I*6+13:PRINT USING"&  &  &       &       0";C$(I),K$(K(I)):NEXT
790 '--------------------------------------------------------( display cards )
800 R=53:FOR J=0 TO 52:M=J¥13+1:N=J MOD 13+1
810 X=INT(RND*9)+1:Y=INT(RND*6)+1:IF AM(X,Y)THEN 810
820 AM(X,Y)=M:AN(X,Y)=N:CX(M,N)=X:CY(M,N)=Y:GOSUB *CA:NEXT
830 '------------------------------------------------------( get a first card )
840 PX(0)=1:PY(0)=1:PX(1)=9:PY(1)=6:K=0:L=0:FOR T=0 TO 1:GOSUB *GT:NEXT:E=0:T=0
850 '-----------------------------------------------------------------( main )
860 LOCATE 52,1:PRINT MID$(" "+M$+" ",E+1,1):GOSUB *MS:PRINT C$(T);"'s turn.";
870 CMD PLAY P$(2):P=T:ON K(T)+1 GOSUB *PY,*CP:T=1-T:IF R THEN 860
880 '---------------------------------------------------------------( result )
890 T=-(SC(0)<SC(1))-(SC(0)=SC(1))*3:GOSUB *MS
900 IF T=3 THEN PRINT"Draw !!"ELSE PRINT C$(-(SC(0)<SC(1)));" win !!"
910 CMD PLAY P$(1):GOSUB *KY:RUN
920 '---------------------------------------------------------------( player )
930 *PY:GOSUB *C1:PRINT"      ﾄﾞｺﾍ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ ?"
940 GOSUB *KY:K=VAL(A$)¥2:IF K*R(K)=0 THEN 940
950 GOSUB *C2:IF AM(FNA(K),FNB(K))=0 THEN *CC
960 L=0:PRINT"      ﾄﾞﾉ ｶｰﾄﾞ ﾄ ﾁｪﾝｼﾞ ｼﾏｽｶ ?"
970 X=L+11:Y=T*2+5:GOSUB *CR:GOSUB *KY:I=ASC(A$):GOSUB *CR:IF I=13 THEN *GT
```

★影さん。「陰」さんに改名してみませんか？(千葉県君津市・**神様21歳**)……**【陰**：……。**影**：…やっぱなんか嫌。いまので気に入ってるから改名はしないです。**編**：「陰」以外にも，「蔭」「翳」「景」とかありますよ。選り取りみどり！**影**：じゃあ編君は「変」**編**：え!**】**

```
980 IF I=48 THEN X=FNA(K):Y=FNB(K):GOSUB *CR:GOTO *PY
990 L=L+(I=52 AND L>0)-(I=54 AND L<4):GOTO 970
1000 '--------------------------------------------------------------( computer )
1010 *CP:GOSUB *C1:PRINT"     Computer thinking !!"
1020 GOSUB *SC:FOR I=0 TO 4:NE(I)=N(I):NEXT
1030 IF R(1)+R(2)+R(3)+R(4)=-1 THEN 1150
1040 GOSUB *TA:IF H>0 THEN 1170
1050 IF AM(TX(T),TY(T))<1 THEN ON-H GOTO 1070:TX(T)=0:GOSUB *TB
1060 NC=0:IF TX(T)THEN 1080 ELSE 1110
1070 NC=1:GOSUB *NC
1080 K=SEARCH(X,SGN(TX(T)-PX(T))):IF R(K)THEN 1160
1090 K=SEARCH(Y,SGN(TY(T)-PY(T))):IF R(K)THEN 1160
1100 IF NC THEN 1150
1110 GOSUB *TA:IF H<1 THEN 1070
1120 P=1-T:I=AM(FNA(K),FNB(K)):P=T
1130 FOR K=1 TO 4:X=FNA(K):Y=FNB(K):IF R(K)AND AM(X,Y)=I THEN 1160 ELSE NEXT
1140 FOR K=1 TO 4:X=FNA(K):Y=FNB(K):IF R(K)AND AM(X,Y)>0 THEN 1160 ELSE NEXT
1150 K=SEARCH(R,-1)
1160 L=SEARCH(NE,0)
1170 P=T:GOSUB *C2:FOR I=0 TO 700:NEXT:IF AM(FNA(K),FNB(K))THEN *GT ELSE *CC
1180 '----------------------------------------------------( thinking level-A )
1190 *TA:H=-1:FOR U=1 TO 4:X=FNA(U):Y=FNB(U):IF FNR*AM(X,Y)=0 THEN 1240
1200 FOR V=0 TO 4:IF P=T AND NE(V)THEN 1230 ELSE FOR W=0 TO 4
1210 IF V=W THEN SM(W)=AM(X,Y):SN(W)=AN(X,Y)ELSE SM(W)=CM(P,W):SN(W)=CN(P,W)
1220 NEXT:GOSUB *JG:IF H<=B THEN H=B:K=U:L=V
1230 NEXT
1240 NEXT:P=1-P:RETURN
1250 '----------------------------------------------------( thinking level-B )
1260 *TB:V=14:IF NF<4 AND NS<4 THEN RETURN
1270 IF NF+NS<8 OR E(T)=9 THEN 1290
1280 FOR I=0 TO 2:X=CX(FM,S(I)):Y=CY(FM,S(I)):GOSUB 1340:NEXT:GOTO 1330
1290 IF NF<4 OR E(T)=5 THEN 1310
1300 FOR I=1 TO 13:X=CX(FM,I):Y=CY(FM,I):GOSUB 1340:NEXT:GOTO 1330
1310 IF NS<4 OR E(T)=4 THEN 1330
1320 FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 2:X=CX(I,S(J)):Y=CY(I,S(J)):GOSUB 1340:NEXT J,I
1330 X=CX(5,1):Y=CY(5,1)
1340 W=ABS(X-PX(T))+ABS(Y-PY(T)):IF V>W THEN V=W:TX(T)=X:TY(T)=Y
1350 RETURN
1360 '-------------------------------------------( search of the nearest card )
1370 *NC:FOR I=1 TO 15:FOR U=-I TO I:V=ABS(I)-ABS(U):FOR W=0 TO 1:V=-V
1380 X=PX(T)+U:Y=PY(T)+V:IF X<1 OR X>9 OR Y<1 OR Y>6 THEN 1400
1390 IF AM(X,Y)>0 THEN TX(T)=X:TY(T)=Y:RETURN
1400 NEXT W,U,I:STOP
1410 '---------------------------------------------------------( sort my cards )
1420 *ST:FOR I=0 TO 3:FOR J=I+1 TO 4
1430 IF CN(T,I)>CN(T,J)THEN SWAP CM(T,I),CM(T,J):SWAP CN(T,I),CN(T,J)
1440 NEXT J,I:FOR J=0 TO 4:X=J+11:Y=T*2+5:M=CM(T,J):N=CN(T,J):GOSUB *CB:NEXT
1450 '---------------------------------------------------------( copy my cards )
1460 *SC:FOR I=0 TO 4:SM(I)=CM(P,I):SN(I)=CN(P,I):NEXT:GOTO *JG
1470 '--------------------------------------------------------( draw the title )
1480 *TL:FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 2
1490 PUT(X+I*18+J,Y),KANJI(ASC(MID$(T$,I,1))+8960),OR:NEXT J,I:RETURN
1500 '------------------------------------------------------------( draw a card )
1510 *CA:M=AM(X,Y):N=AN(X,Y)
1520 *CB:LINE(FNX,FNY)-STEP(35,21),SGN(M)*3,BF:ON-(M=0)-(M=5)*2 GOTO *CL,*CJ
1530 C=3-(M+1)¥2:IF N=9 THEN PUT(FNX+6,FNY+6),KANJI(9009),,C,0
1540 PUT(FNX+ 4,FNY+2),KANJI(ASC(MID$(M$,M,1))+ 256),,C,0
1550 PUT(FNX+17,FNY+6),KANJI(ASC(MID$(N$,N,1))+8960),,C,0:RETURN
1560 *CJ:FOR I=0 TO 1:PUT(FNX+I*10+5,FNY+I*6),KANJI(8570),,2-I,0:NEXT:RETURN
1570 *CL:LINE(FNX,FNY)-STEP(35,21),0,BF    :RETURN
1580 *CR:LINE(FNX,FNY)-STEP(35,21),4,BF,XOR:RETURN
1590 *C1:FOR I=1 TO 4:X=FNA(I):Y=FNB(I):R(I)=FNR:ON-R(I)GOSUB *CR:NEXT
1600 IF SEARCH(R,-1)=-1 THEN PRINT"     Pass !!":RETURN *KY ELSE RETURN
1610 *C2:FOR I=1 TO 4:X=FNA(I):Y=FNB(I):ON-(R(I)AND I<>K)GOSUB *CR:NEXT:RETURN
1620 '----------------------------------------------------------( move & ｺ･ﾏ )
1630 *CC:X=PX(T):Y=PY(T):GOSUB *CL:X=X+X(K):Y=Y+Y(K):GOSUB *CL:PX(T)=X:PY(T)=Y
1640 E=0:CIRCLE(FNX+17,FNY+10),14,T+1:PAINT STEP(0,0),T+1:RETURN
1650 '-----------------------------( take proceedings for getting a card )
1660 *GT:GOSUB *CC:R=R-1:M=0:N=0:SWAP M,AM(X,Y):SWAP N,AN(X,Y):E=M
1670 CM(T,L)=M:CN(T,L)=N:CX(M,N)=-20:CY(M,N)=-20:GOSUB *ST:IF B=0 THEN RETURN
1680 FOR J=0 TO 4:IF CM(T,J)=5 THEN CM(T,J)=0:CN(T,J)=0:X=J+11:GOSUB *CL
1690 NEXT:E(T)=B:PRINT SPC(5)D$(B):CMD BGM 0:CMD PLAY P$(B¥7+3):CMD BGM 1
1700 SC(T)=SC(T)+D(B):LOCATE 73,T*6+13:PRINT USING"#####";SC(T)
1710 COLOR 4:PRINT TAB(63);"(";D$(B);")";TAB(79):COLOR 7
1720 '---------------------------------------------------------------( key )
1730 *KY:WHILE INKEY$<>"":WEND:A$=INPUT$(1):CMD PLAY P$(0):RETURN
1740 '-------------------------------------------------------( messege box )
1750 *MS:LINE(20,179)-(419,196),T+1,BF:LINE-(20,179),,B:CLS:LOCATE 5,23:RETURN
1760 '--------------------------------------------------------------( data )
1770 DATA BLUE,RED," Player ",Computer,♤♧◇♡,234567890JQKA,Step Poker
1780 DATA ﾜﾝﾍﾟｱ,50,ﾂｰﾍﾟｱ,75,ｽﾘｰｶｰﾄﾞ,80,ｽﾄﾚｰﾄ,250,ﾌﾗｯｼｭ,300,ﾌﾙﾊｳｽ,200
1790 DATA ﾌｫｰｶｰﾄﾞ,250,ﾌｧｲﾌﾞｶｰﾄﾞ,300,ｽﾄﾚｰﾄﾌﾗｯｼｭ,500,ﾛｲﾔﾙｽﾄﾚｰﾄﾌﾗｯｼｭ,1000
1800 DATA @0L48O5VEV6E,@61V14L16OBABAGFGFCC,@48V14O6E32A8,@18V15O5C16
1810 DATA Q7V15@23L16O5CDEFDEFGEFGAFGABL8>C<B>C<B>C<B>C<B>C2<L16CCRCRCRCQ
1820 '--------------------------------------------------------( grape !! )
1830 DATA 0028,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7C00,0000,0000,0000,0000,0000
1840 DATA 0000,0000,0038,0000,00E0,0000,0000,0000,0000,7CE0,0000,1807,0000,0000
1850 DATA 00E0,0000,F807,007E,0800,007E,0000,B007,0000,0F00,3FCE,00F0,7110,0000
1860 DATA 0F00,00AE,0000,DF1F,FF1F,1100,00FE,0000,000E,0000,1F00,3CFE,003E,3F6A
1870 DATA 00C4,1500,00CC,0000,F37F,00FC,BC01,3E1D,0018,E25B,00C8,E701,F6FF,0218
1880 DATA 063B,663F,CC01,DCF9,0318,FFF7,7EE3,0202,1CFA,01BD,05FD,5EEB,FF03,F7FF
1890 DATA 02E3,1F04,7DC1,FB01,3EEE,038A,F1FF,F7FF,FC07,3E1F,0001,E403,FEC1,FF07
1900 DATA FFFB,04FF,001C,8627,EB03,DAFF,0778,FFF7,FEFD,3F08,CF80,0778,7FDC,8036
1910 DATA E30F,F9FF,1CF8,7F1C,2086,EB03,7980,1FC0,FFF7,E0FF,8023,FF61,1CC0,9E7F
1920 DATA 0080,FF3F,7FFF,43C0,83FF,00E2,803D,DC7D,7E00,FE7F,003E,E747,C481,3800
1930 DATA 7ED8,0038,3F7F,FCFF,2100,E0D8,0018,271E,E09F,3F00,7FFF,00F8,2358,E0FF
1940 DATA 2700,E0DC,0000,FF7F,E01F,4700,ECC0,0000,3F38,0010,7F00,FCFF,0000,3038
1950 DATA 0070,0700,80CF,0000,FF3F,00F0,0700,80CF,0000,0000,0000,0700,80CF,0000
```


★P173とP175で,「ゲームソフト以外」と「ゲームソフト」が入れ替わっていませんか？(秋田県仙北郡・小松弘尚15歳)……【Dr.D：そうなんじゃ,入れ替わっておるのじゃよ。影：人間たまには間違いもあるさ。編：…影さんに言われたくないです。ごめんなさい。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



はねかえるボールをよけまくれ

YOKEL98(ヨーケル)

土井　宏真(16歳)

はじめに

初投稿です。よろしく。

突然ですが,「yokel」には「田舎者」という意味がありますが,本作品とは関係ありません。「ヨーケル」と発音するとかっこいいですね。

内容

赤玉を操作して,閉鎖空間内を跳ね返りまわる青玉から逃げる(避ける)ゲームです。

ルール

テンキーで上下左右に動けます。

青玉は一定時間たつと,跳ね返るときに一つ増えます。

最終的には八つになります。

得点は自動的に増えていきますが,赤玉が移動したほうが得点が増えます。

ゲームを始めると気づきますが,四角がグラフィック画面にひとつ,テキスト画面にそれより小さいのがひとつあります。大きいほうは青玉が跳ね返る壁で,小さいほうは赤玉の移動限界です。

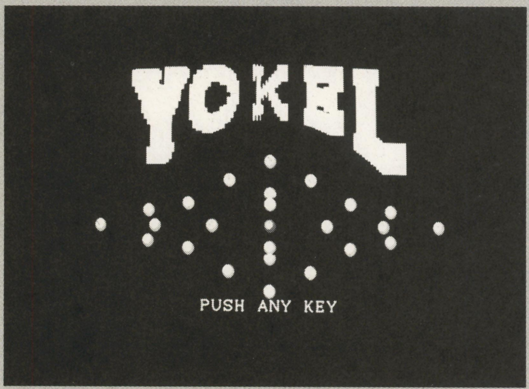
この二つを分けることによって,端っこにいる作戦ができません。

さらに…

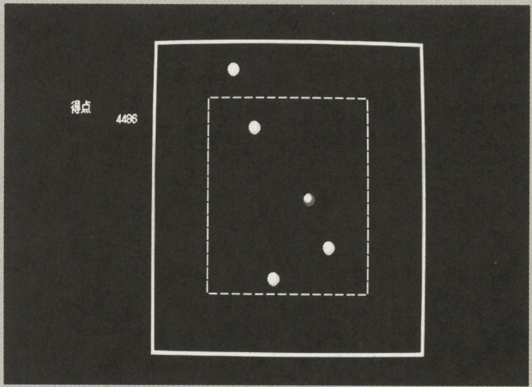
タイトル画面でなにもしないでいると,デモが始まります。

これこそ,このゲームで私が一番おススメしたいものなのです(デモなので見ているだけですが…)。

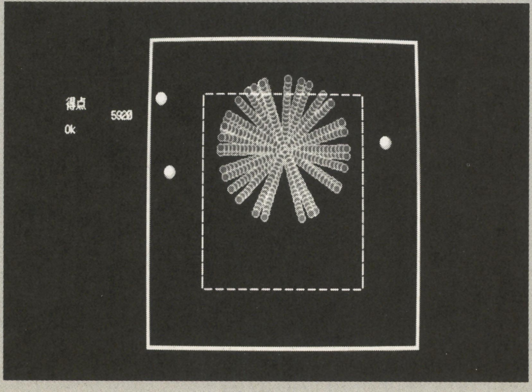
人工知能(ちょっと大げさか)の操作する赤玉の避けかたのなんとすばらしいことか!!(感動)ぜひ,やってみてください。余裕で3万点ぐらいだしてくれ



◀《写真1》ボールのグラフィックがきれいでいいね



▲《写真2》増えながら飛び回るボールをよけろ! 自分は内側の枠内しか動けない



◀《写真3》ぐわ〜,当たってしまった。8個まで増えるとスリリングだ

★(3月号P119)そのキップは年は関係ないのでは?(広島県府中市・ウェルダム17歳)……【影:この年になって(数字ナイショ)青春!だなんて言えないから買いたくないもん。買わないもん。Dr.が買えると思うか!恥ずかしいだろ。編:間違いを認めないみたいです。】

ます。ウェイトをなくすとすごいことに…。

ゲーム・スピードについて

ベーマガにでている作品を自宅のパソコンでやってみるとメチャ速いので心配です。自分にあったスピードで遊んでください。不満な人は1150行をいじってください（スイマセン…）。

青玉の最大数を減らしてもよいです。

苦労した点

ズバリ，デモ時の人工知能の製造。

改造について

人工知能の改造はお薦めできません。変数がごちゃごちゃしてますから。

ときどき，左右や上下のみにしか移動しない青玉が生まれます。

僕は気にしてません。以上（オイオイ…）。

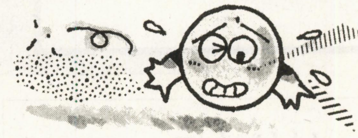
CHECKER FLAG

編：なかなかエキサイトできますね。

影：ボールが増えると結構むずかしいなぁ。

Dr.D：カーソル・キーを最初に押す前と後のスピードが変わるのは残念じゃ。

キー入力部分を見直してほしい。



『YOKEL98』のプログラム・リスト

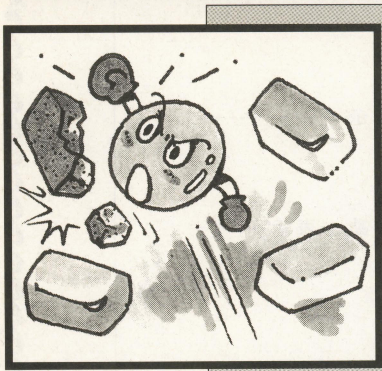
```
1000 CLS 3:SCREEN 3,1,0,1:COLOR 7,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1
1010 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-C,E-Q,T-Z
1020 DIM CIR(127),CIR2(127),DB(49),DBX(49),DBY(49)
1030 ON STOP GOSUB*STOPP:STOP ON:GOSUB*TAMA
1040 GOSUB*TITLE
1050 '------------------------------------------------------ 変数設定 ---------
1060 PX=320:PX1=320:PY=92:PY1=92
1070 BX(0)=320:BX1(0)=320:BY(0)=378:BY1(0)=378
1080 RN=2.74*RND+1.77:DDX(0)=SIN(RN)*7:DDY(0)=COS(RN)*7
1090 BDT=100:BAL=0
1100 MAXB=8-1:WAIT.=10        '---- ←いじってよし ------------------------------
1110 '------------------------------------------------------ メイン ------------
1120 GOSUB*ST
1130 ON (1-DM) GOSUB*BEFORE
1140 WHILE GF=0
1150  FOR WT=0 TO (MAXB+1)*WAIT.*12-BAL*WAIT.*12:NEXT
1160  ON DM+1 GOSUB *MOVE1,*DEMO:GOSUB*PLAYER:GOSUB*SCORE
1170  FOR I=0 TO BAL:GOSUB*BALL:NEXT: ON SGN(BEP1) GOSUB *BEP1
1180  BDT=BDT+(BDT>0)
1190 WEND
1200 IF DM=1 THEN GF=0:DM=0:GOTO 1040
1210 GOTO*PEND
1220 *ST '--------------------------------------------------- ステージ画面作成---
1230 LINE(127,7)-(513,393),8,BF:LINE(132,12)-(508,388),0,BF
1240 FOR I=0 TO 27 STEP 2
1250 LOCATE 26+I,4:PRINT "＿":LOCATE 26+I,20:PRINT "￣"
1260 NEXT
1270 FOR I=0 TO 14
1280 LOCATE 25,5+I:PRINT "｜":LOCATE 53,5+I:PRINT "｜"
1290 NEXT
1300 PUT(PX1-8,PY1-8),CIR,PSET:LOCATE 0,5:PRINT "得点"
1310 IF DM=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT"※デモ中です  何かキーを押してね"
1320 SS=0:GOSUB*SCORE
1330 RETURN
1340 *BEFORE '---------------------------------------------- R E A D Y --------
1350 LOCATE 35,12:PRINT "R E A D Y"
1360 FOR WT=0 TO 200:FOR WT2=0 TO WAIT.*50:NEXT:NEXT
1370 LOCATE 35,12:PRINT SPC(10)
1380 RETURN
1390 *SCORE '----------------------------------------------- スコア表示 --------
1400 LOCATE 6,6:PRINT USING "#######";SS:SS=SS+6
1410 RETURN
1420 *MOVE1 '----------------------------------------------- キーボード --------
1430 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
1440 DX=-((I0 AND 16)=16)+((I0 AND 64)=64)
1450 DY=-((I1 AND 1)=1)+((I0 AND 4)=4)
1460 PX1=PX+DX*4:PY1=PY+DY*4
1470 IF PX1<218 OR PX1>420 THEN PX1=PX
1480 IF PY1<92 OR PY1>308 THEN PY1=PY
1490 RETURN
1500 *DEMO '------------------------------------------------ デモ時の動き ------
1510 A$="":A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN GF=1
1520 DISX=0:DISY=0
1530 FOR I=0 TO BAL
1540 DIX=PX1-BX1(I):DIY=PY1-BY1(I):DIS=(DIY^2+DIX^2)/46
1550 IF -DIY*DDX(I)+DIX*DDY(I)>0 THEN LLX=DIY/DIS:LLY=-DIX/DIS:GOTO 1570
1560 LLX=-DIY/DIS:LLY=DIX/DIS
1570 IF DIX*DDX(I)+DIY*DDY(I)>0 THEN ELSE 1600
1580 LLX=LLX+DDX(I)*(DIX*DDX(I)+DIY*DDY(I))/DIS/54
```


★やったぁ，OF6か月連続没だ。これで（泣）。（秋田市・**水野夢絵19歳**）……【**編**：そんなに没になってました?!すみません。**影**：精進が足りんからだ！**つぐ美**：そんなの関係ないでしょ！影さんこそ精進足りないんじゃない？**影**：う～（言いたいコトはあれどコワクて…）。】

```
1590 LLY=LLY+DDY(I)*(DIX*DDX(I)+DIY*DDY(I))/DIS/54
1600 DISX=DISX+LLX:DISY=DISY+LLY
1610 NEXT
1620 IF ABS(DISX)<1 AND ABS(DISY)<1 THEN MOVE=1 ELSE MOVE=0
1630 DISX=DISX+(320-PX1)/250*MOVE:DISY=DISY+(200-PY1)/250*MOVE
1640 PX1=PX+(DISX<0)*-4*(PX1>218)+(DISX>0)*4*(PX1<420)
1650 PY1=PY+(DISY<0)*-4*(PY1>92)+(DISY>0)*4*(PY1<308)
1660 RETURN
1670 *PLAYER '---------------------------------------------- 赤玉表示 ----------
1680 ON -(PX1=PX AND PY1=PY) GOTO 1710
1690 CIRCLE(PX,PY),8,0,,,,F:PUT(PX1-8,PY1-8),CIR,PSET
1700 PX=PX1:PY=PY1:DX=0:DY=0:SS=SS+BAL*4
1710 RETURN
1720 *BALL '------------------------------------------------ 青玉移動、表示-----
1730 BX1(I)=BX(I)+DDX(I):BY1(I)=BY(I)+DDY(I)
1740 ON -(BX1(I)<497 AND BX1(I)>143) GOTO 1770
1750  BX1(I)=BX(I):DDX(I)=-DDX(I):BEEP 1:BEP1=1
1760 ON -(BDT=0 AND I=BAL) GOSUB*ADDBALL
1770 ON -(BY1(I)>23 AND BY1(I)<377) GOTO 1800
1780  BY1(I)=BY(I):DDY(I)=-DDY(I):BEEP 1:BEP1=1
1790 ON -(BDT=0 AND I=BAL) GOSUB*ADDBALL
1800 CIRCLE(BX(I),BY(I)),8,0,,,,F:PUT(BX1(I)-8,BY1(I)-8),CIR2,PSET
1810 BX(I)=BX1(I):BY(I)=BY1(I)
1820 DIS=(PX1-BX1(I))^2+(PY1-BY1(I))^2
1830 GF=-(DIS<256)
1840 RETURN
1850 *ADDBALL '-------------------------------------------- ボール追加 --------
1860 BAL=BAL+1
1870 BX(BAL)=BX(BAL-1):BX1(BAL)=BX1(BAL-1)
1880 BY(BAL)=BY(BAL-1):BY1(BAL)=BY1(BAL-1)
1890 BDT=150+BAL*40
1900 RN=RN+3.14*RND+1.57:DDX(BAL)=SIN(RN)*7:DDY(BAL)=COS(RN)*7
1910 IF BAL=MAXB THEN BDT=-1
1920 RETURN
1930 *BEP1:BEP1=BEP1-1 '------------------------------------ 跳ね返った音 ------
1940 IF BEP1=0 THEN BEEP 0
1950 RETURN
1960 *PEND '------------------------------------------------ 赤玉爆発 ----------
1970 BEEP 0
1980 FOR I=0 TO 39
1990  DB(I)=(RND)*6.28:DBX(I)=PX1:DBY(I)=PY1
2000 NEXT
2010 FOR BTIME=0 TO 15
2020  FOR I=0 TO 39
2030   BEEP 1
2040   DBX(I)=DBX(I)+COS(DB(I))*5.5:DBY(I)=DBY(I)+SIN(DB(I))*5.5
2050   CIRCLE(DBX(I),DBY(I)),5,2,,,,F,10
2060   BEEP 0
2070  NEXT
2080 NEXT
2090 A$="":A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 2090
2100 END
2110 *TAMA '----------------------------------------------- 玉の絵を取り込む --
2120 CIRCLE(31,31),8,9,,,,F:CIRCLE(29,29),5,1,,,,F:CIRCLE(28,28),1,7,,,,F
2130 GET(23,23)-(39,39),CIR2:CLS 3
2140 CIRCLE(31,31),8,10,,,,F:CIRCLE(29,29),5,2,,,,F:CIRCLE(28,28),1,7,,,,F
2150 GET(23,23)-(39,39),CIR:CLS 3
2160 RETURN
2170 *TITLE '----------------------------------------------- タイトル画面 ------
2180 CLS 3:FOR T1=5 TO 1 STEP -1
2190 PUT(0,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(AKCNV$("ＹＯＫＥＬ"),T1,1)))),PSET
2200 FOR T2=0 TO 1:FOR T3=0 TO 15:FOR T4=0 TO 15
2210 ON 1-SGN(POINT(T3,T4)) GOTO 2250
2220 R=4-T2*3:A=T3*4+T1*70-R+10+70:B=(320-A)^2/100:C=(320-A-R*3)/5
2230 D=VAL(MID$("15",T2+1,1))
2240 LINE(A,T4*4+30-R+B/50*T4)-STEP(-R*3*T2-(1-T2)*C,(T2+1)*R*5),D,BF
2250 NEXT T4,T3,T2,T1:LINE(0,0)-(15,15),0,BF
2260 FOR J=1 TO 3:FOR I=0 TO 7
2270 PUT(312+SIN(6.28/8*I)*80*J,222+COS(6.28/8*I)*80/J),CIR2,PSET
2280 PUT(312,222),CIR,PSET
2290 NEXT I,J
2300 LOCATE 28,20:PRINT "ＰＵＳＨ　ＡＮＹ　ＫＥＹ"
2310 WHILE INKEY$="" AND DM=0:T=T+1:IF T>23000 THEN DM=1
2320 WEND
2330 CLS 3:T=0
2340 RETURN
2350 *STOPP '-------------------------------------------------------------------
2360 LOCATE 0,0:END
```

★リアクションが甘いですね(5月号P133)。そこはやはり「私で3人目だから…」と応じるのがお約束というものでしょう。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……【**影**：お約束って言っても、知らん人はまったく知らんだろうし。…アレで無難だったと思うが。だめ？そう。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



面が楽しいブロックくずし

LADY BLUE 2

(レディ ブルー)

復活のあんばらんす(23歳)

内　容

1ドットのブロックくずしもどきです。黄色のゴールに玉をぶっつけるとクリアになります。全4面です。

遊びかた

普通にプログラムして，普通にRUNしてください。タイトルが表示されるまで時間がかかりますが。

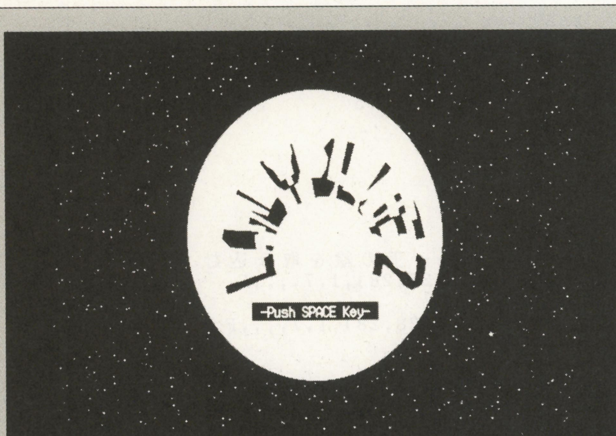
操作方法は，[4]，[6]で自機を左右に動かします。スペース・キーで玉発射。[ESC]キーでポーズ(かかりにくいですが……)[HELP]キーで自爆です。

ブロックは，ゴール・ブロックと壊れるものと，壊れないブロックの3種類です。ゴールブロックは，その名のとおり，ここに玉をぶっつけると，ステージ・クリアになります。壊れるブロックに玉をぶっつけるとアイテムが出ることがあります(アイテムについては後述)。壊れないブロックは玉をぶっつけても壊れませんが，一部のアイテムで壊れることがあります。

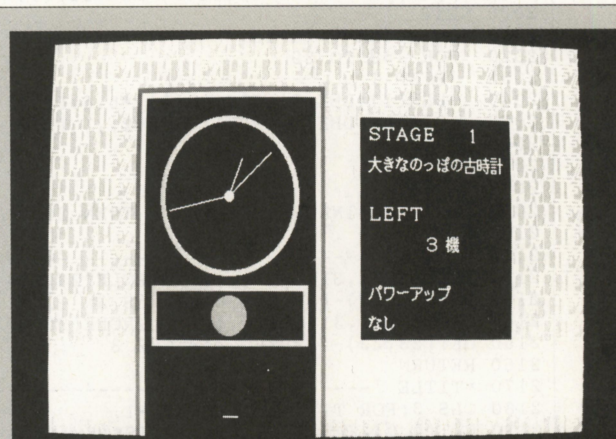
アイテム

アイテムの種類と効果を説明します。

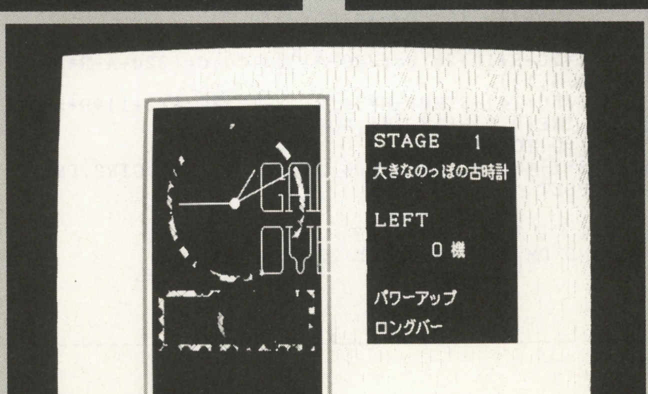
[P]……パワーボール
　壊れるブロックに当たるとその周囲を吹き飛ばす



▲《写真1》タイトルが出るまでちょっと時間がかかる



▲《写真2》時計の中央をねらえ！　時刻はコンピュータの時計を指している



▲《写真3》パワーアップをうまく使っていこう

★Dr.，編さん，つぐ美ちゃん，影さんをエライ順に並べると，一番上と下は誰ですか？(秋田市・梁田洋志19歳)……【影：上はもちろん，この私。編：エライ順とは少し違いますが，下は影さんですね。つぐ美：意見まっぷたつ(苦笑)…偉いとかそんなのはナイんだよ。】

《第1表》変数表

MX	自機の座標	CP( )	カラーパレット
LENG	自機の長さ	VCP(,)	フェードインアウト用パレット増減値
POW	パワーアップ	WA	ウエイト
BX,BY	玉の座標	BGC	背景色
VBX,VBY	玉の移動量	CNT	カウンタ
ITEM( )	アイテムの種類	CLF	クリアフラグ
IX( ),IY( )	アイテムの座標	ELF	エンディングフラグ
IG( )	アイテムの文字	I,J,K	FOR～NEXTループ用
STAGE	ステージ	TX$( )	ステージ4用文字列
LF	残機	他はいろいろと使い回しています。	
BS	玉の状態		

K……貫通弾
　壊れるブロックを貫通する
L……ロングバー
　自機が長くなる
B……バリア
　ミスを防ぐバリアを張ります
S……ストップボール
　自機が玉をキャッチします。スペース・キーで玉を発射します
F……フラッシュボム
　ブロックを破壊します

Fだけは取ってすぐ発動し，現在のパワーは変化しませんが，他は二つ以上同時に装着できません。

また，パワーアップはミスしたり，ステージ・クリアするとなくなります。

リストについて

長いです。ちょっと長すぎるかもしれません。おまけに汚いし。

一応フローチャートは書きましたが，作っているうちにGOSUBとRETURNの数が合わなくなって，行き当たりばったりで修正していたら，フローチャートは完全無視のこんなリストになりました。

CHECKER FLAG

つぐ美：面に変化があるのできれいでいいわね。
影：背景もよくできてるなぁ。
Dr.D：じゃが，反射が45度しかないのは大きなマイナスじゃな。その場の運に左右され過ぎるとすぐに飽きてしまうからのぉ

でも，フェードイン・アウトとか，使い回しできるようなルーチンもあるので，解析できる自信のある人はしてみてください。

たわごと

ベーマガに投稿するのはかなり久しぶりです。なんか最近，創作意欲がわいてきたんですよね。また何か作ろうと思っています。



『LADY BLUE 2』のプログラム・リスト

```
1000 '----------------------------------------------------------------------
1010 '-   LADY BLUE 2                                                       -
1020 '-           1998. 4.13   START                                        -
1030 '-           1998. 4.15   END                                          -
1040 '-                                      programed by Unbalance         -
1050 '----------------------------------------------------------------------
1060 '
1070 *INIT    '=== 初期設定
1080 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:WIDTH 80,25
1090 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1100 DIM ITEM(2),IX(2),IY(2),CP(15,2),NCP(2),VCP(15,2),TX$(12)
1110 DIM IG(5),STN$(3),POWER$(4),F(2)
1120 RESTORE *DT
1130 FOR I=0 TO 15:READ A$
1140 FOR J=0 TO 2:CP(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
1150 NEXT J,I:GOSUB *PLSET
1160 FOR I=0 TO 5:READ A$:IG(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1170 FOR I=0 TO 3:READ STN$(I):NEXT
1180 FOR I=0 TO 4:READ POWER$(I):NEXT
1190 FOR I=0 TO 12:READ TX$(I):NEXT
1200 WA=500
1210 *DRAWTITLE   '=== タイトル描画
1220 DIM TIT(8,40)
1230 SCREEN ,,0,0:CLS 2
1240 LOCATE 31,17:COLOR 3:PRINT "ちょっと待ってね☆"
1250 RESTORE *TI
1260 FOR I=0 TO 8:A=0
1270 IF I=5 THEN 1340
1280 READ A$:B=LEN(A$)
1290 FOR J=1 TO B:C=ASC(MID$(A$,J,1))-65
1300 IF C<16 THEN TIT(I,A)=C:A=A+1:GOTO 1330
1310 C=C-16:D=VAL(MID$(A$,J+1,1))
1320 FOR K=1 TO D:TIT(I,A)=C:A=A+1:NEXT K:J=J+1
1330 NEXT J:TIT(I,A)=-1
1340 NEXT I:FOR I=0 TO 40:TIT(5,I)=TIT(0,I):NEXT
1350 FOR I=1 TO 1000:PSET(RND*640,RND*400),RND*8+3:NEXT
1360 CIRCLE(320,200),150,9,,,,F
1370 BX=4:BY=10:PI=3.1415926#:AL=-1/9*PI:BT=11/9*PI
1380 FOR CO=0 TO 1:OX=330-CO*10:OY=220-CO*20
1390 FOR I=0 TO 8
1400 X1=(I*6-(I>3)-(I=8))*BX:Y1=0:GOSUB *CHG:POINT(X2+OX,Y2+OY)
1410 FOR J=0 TO 40:C=TIT(I,J):FL=0
1420 IF C=-1 THEN J=41:GOTO 1470
1430 IF C>7 THEN C=C-8:FL=1
1440 VX=(C>0 AND C<4)-(C>4 AND C<8):VY=(C<2 OR C=7)-(C>2 AND C<6):VY=-VY
1450 X1=X1+VX*BX:Y1=Y1+VY*BY:GOSUB *CHG
1460 IF FL=1 THEN POINT(X2+OX,Y2+OY) ELSE LINE -(X2+OX,Y2+OY),CO*10
1470 NEXT J:X1=X1+2:Y1=Y1-2:GOSUB *CHG:PAINT(X2+OX,Y2+OY),CO*8,CO*10
1480 NEXT I,CO:LINE(244,269)-(394,290),10,BF,0
1490 *DRAWGAMEN   '=== ゲーム画面描画
1500 SCREEN ,,1,0:CLS 2
1510 BX=2:BY=4:PAINT(0,0),9
1520 FOR WY=0 TO 16:FOR WX=0 TO 5
1530 OX=WX*108+((WY MOD 2)=1)*8:OY=WY*24-4
1540 FOR I=0 TO 8:X1=I*6*BX:Y1=0:POINT(X1+OX,Y1+OY)
1550 FOR J=0 TO 40:C=TIT(I,J):FL=0
1560 IF C=-1 THEN J=41:GOTO 1610
1570 IF C>7 THEN C=C-8:FL=1
1580 VX=(C>0 AND C<4)-(C>4 AND C<8):VY=(C<2 OR C=7)-(C>2 AND C<6)
1590 X1=X1+VX*BX:Y1=Y1+VY*BY
1600 IF FL=1 THEN POINT(X1+OX,Y1+OY) ELSE LINE -(X1+OX,Y1+OY),14-(I=0 OR I=4)
1610 NEXT J,I,WX,WY
1620 LINE(110,50)-(330,400),12,BF:LINE(116,56)-(324,400),11,BF
1630 LINE(121,61)-(319,400),0,BF :LINE(370,80)-(550,305),10,BF,2
1640 ERASE TIT
1650 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:CLS
1660 *TITLE    '=== タイトル画面
1670 SCREEN ,,0,1:GOSUB *FADEIN
```

★現実社会という名のダンジョンは厳しいなあ。(兵庫県明石市・**春菜31歳**)……【**影**：地下鉄がちょっとダンジョンちっく。いい感じ。どっかのと違って，壁の中に入ったりしないから安心。**Dr.D**：ゲームと違ってリセットできないからのう。がんばるしかないな！】

```
1680 LOCATE 31,17:COLOR 7:PRINT " -Push SPACE Key- "
1690 IF INKEY$<>"" THEN 1690
1700 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1690
1710 CLS:GOSUB *FADEOUT:STAGE=1:LF=3:ENF=0:FOR I=0 TO 2:CP(14,I)=15:NEXT
1720 *GAMEN    '=== ゲーム画面
1730 SCREEN ,,1,1:GOSUB *FADEIN
1740 LOCATE 31,17:COLOR 3:PRINT "ちょっと待ってね☆"
1750 ON STAGE GOSUB *DRAWST1,*DRAWST2,*DRAWST3,*DRAWST4
1760 LINE(370,80)-(550,305),10,BF,2:LINE(121,390)-(319,390),BGC
1770 LINE(121,380)-(319,380),BGC
1780 A$="ＳＴＡＧＥ"        :X=380:Y=90 :GOSUB *GMPRINT
1790 A$="ＬＥＦＴ"          :X=380:Y=170:GOSUB *GMPRINT
1800 A$="パワーアップ"      :X=380:Y=250:GOSUB *GMPRINT
1810 A$="機"                :X=470:Y=200:GOSUB *GMPRINT
1820 A$=AKCNV$(STR$(STAGE)):X=480:Y=90 :GOSUB *GMPRINT
1830 A$=STN$(STAGE-1)       :X=380:Y=120:GOSUB *GMPRINT
1840 A$=AKCNV$(STR$(LF))    :X=430:Y=200:GOSUB *GMPRINT
1850 A$="なし"              :X=380:Y=280:GOSUB *GMPRINT
1860 MX=214:LENG=16:POW=0:CNT=0:COLOR=(14,&HFFF)
1870 BX=220:BY=379:VBX=1:VBY=-1:BS=0:CLF=0
1880 FOR I=0 TO 2:ITEM(I)=0:IX(I)=0:IY(I)=0:NEXT
1890 LINE(MX,380)-(MX+LENG,380),14:PSET(BX,BY),11
1900 CLS:GOSUB *FADEOUT:SCREEN ,,1,33:GOSUB *FADEIN
1910 *MAIN    '=== メイン
1920 GOSUB *MYMOVE:GOSUB *MYMOVE:GOSUB *BALLMOVE:GOSUB *ITEMMOVE
1930 IF CLF=1 THEN *GAMEN ELSE IF ENF=1 THEN *TITLE
1940 CNT=CNT+1
1950 ON STAGE GOSUB *SYORIST1,*SYORIST2,*SYORIST3,*SYORIST4
1960 ON STAGE GOSUB *DRAWSTG1,*DRAWSTG2,*DRAWSTG3,*DRAWSTG4
1970 GOSUB *CHANGEPL:GOTO *MAIN
1980 '----> サブルーチン
1990 *MYMOVE    '=== 自機移動
2000 IO=INP(&HE0):I9=INP(&HE9):IA=INP(&HEA)
2010 IF (I9 AND 128)=0 THEN GOSUB *STOPGAME:RETURN
2020 IF (IA AND   8)=0 THEN GOSUB *MISS:RETURN 1760
2030 IF (I9 AND  64)=0 AND BS=0 THEN BS=1:RETURN
2040 IF (IO AND 16)<>0 AND (IO AND 64)<>0 THEN RETURN
2050 VMX=((IO AND 16)=0)-((IO AND 64)=0)
2060 IF MX+VMX<121 OR MX+LENG+VMX>319 THEN RETURN
2070 LINE(MX,380)-STEP(LENG,0),BGC
2080 MX=MX+VMX:LINE(MX,380)-STEP(LENG,0),14
2090 IF BS=1 THEN RETURN
2100 PSET(BX,BY),BGC
2110 BX=BX+VMX:PSET(BX,BY),11:RETURN
2120 *BALLMOVE    '=== 玉移動
2130 IF BS=0 THEN RETURN
2140 PSET(BX,BY),BGC
2150 F(0)=POINT(BX+VBX,BY):F(1)=POINT(BX,BY+VBY):F(2)=POINT(BX+VBX,BY+VBY)
2160 IF F(0)>3 AND F(1)>3 AND F(2)>3 THEN BRE=2:GOSUB *HANTEI:RETURN
2170 IF F(0)>3 AND F(1)>3 THEN 2210
2180 IF F(0)>3 THEN BRE=0:GOSUB *HANTEI:RETURN
2190 IF F(1)>3 THEN BRE=1:GOSUB *HANTEI:RETURN
2200 IF F(2)>3 THEN BRE=2:GOSUB *HANTEI:RETURN
2210 BX=BX+VBX:BY=BY+VBY:IF BY>399 THEN GOSUB *MISS:RETURN 1760
2220 PSET(BX,BY),10:RETURN
2230 *HANTEI    '=== 当たり判定
2240 IF F(BRE)=4 THEN GOSUB *STAGECLEAR:RETURN
2250 IF F(BRE)=14 THEN GOSUB *TURN:IF POW=5 THEN BS=0:RETURN ELSE RETURN
2260 IF F(BRE)>10 THEN GOSUB *TURN:RETURN
2270 IF POW=1 THEN CIRCLE(BX,BY),5,BGC,,,,F:GOTO 2290
2280 PSET(BX-(BRE<>1)*VBX,BY-(BRE<>0)*VBY),BGC
2290 IF POW<>2 THEN GOSUB *TURN
2300 IF RND<.2 THEN GOSUB *ITEMSET
2310 RETURN
2320 *ITEMMOVE    '=== アイテム移動
2330 IF ITEM(0)=0 AND ITEM(1)=0 AND ITEM(2)=0 THEN RETURN
2340 FOR I=0 TO 2:IF ITEM(I)=0 THEN 2410
2350 LINE(IX(I),IY(I))-STEP(15,15),BGC,BF
2360 IF POW=4 THEN LINE(121,390)-(319,390),11
2370 IY(I)=IY(I)+2
2380 IF IY(I)>384 THEN ITEM(I)=0:GOTO 2410
2390 IF IX(I)>MX-16 AND IX(I)<MX+LENG AND IY(I)>364 AND IY(I)<380 THEN GOSUB *GE
TITEM:GOTO 2410
2400 PUT(IX(I),IY(I)),KANJI(IG(ITEM(I)-1)),PSET,0,3
2410 NEXT I:RETURN
2420 *STOPGAME    '=== ポーズ
2430 LOCATE 37,12:PRINT "ポーズ"
2440 IF INKEY$<>"" THEN 2440
2450 IF (INP(&HE9) AND 128)<>0 THEN COLOR@(37,12)-(42,12),INT(RND*7)+1:GOTO 2440
2460 LOCATE 37,12:PRINT "      ":RETURN
2470 *MISS    '=== ミス
2480 LF=LF-1:A$=AKCNV$(STR$(LF)):X=430:Y=200:GOSUB *GMPRINT
2490 IF LF=0 THEN *GAMEOVER
2500 LOCATE 36,12:PRINT "ＭＩＳＳ"
2510 IF INKEY$<>"" THEN 2510
2520 IF (INP(&HE9) AND 64)<>0 THEN COLOR@(36,12)-(43,12),INT(RND*7)+1:GOTO 2510
2530 LOCATE 36,12:PRINT "        ":
2540 FOR I=0 TO 2:CP(14,I)=15:NEXT:PSET(BX,BY),BGC
2550 FOR I=0 TO 2
2560 IF ITEM(I)<>0 THEN LINE(IX(I),IY(I))-STEP(15,15),BGC,BF
2570 NEXT:RETURN
2580 *GAMEOVER    '=== ゲームオーバー
2590 LOCATE 31,7 :PRINT "╭──╮╭──╮╭╮╭╮┌──┐"
2600 LOCATE 31,8 :PRINT "│  ┴│  ││╰╯│├─┤ "
2610 LOCATE 31,9 :PRINT "│  ┐├──┤│  ││   "
2620 LOCATE 31,10:PRINT "╰──┘┴  ┴┴  ┴└──┘"
2630 LOCATE 31,11:PRINT "╭──╮┬  ┬┌──┐┌──╮"
2640 LOCATE 31,12:PRINT "│  ││  │├─┤ ├┬─╯"
2650 LOCATE 31,13:PRINT "│  │╲  ╱│   │╲  "
2660 LOCATE 31,14:PRINT "╰──╯ ╰╯ └──┘┴ ╰┘"
2670 IF INKEY$<>"" THEN 2670
2680 IF (INP(&HE9) AND 64)<>0 THEN COLOR@(31,7)-(46,14),INT(RND*7)+1:GOTO 2670
2690 CLS:GOSUB *FADEOUT:RETURN *TITLE
2700 *ITEMSET    '=== アイテム出現
2710 A=9:FOR I=0 TO 2
2720 IF ITEM(I)=0 THEN A=I
2730 NEXT I:IF A=9 THEN RETURN
2740 ITEM(A)=INT(RND*6)+1:IY(A)=320
2750 IX(A)=MX+INT(RND*100)-50:IF IX(A)<121 OR IX(A)>303 THEN 2750
2760 RETURN
2770 *TURN    '=== 玉反射
2780 IF BRE<>1 THEN VBX=-VBX
2790 IF BRE<>0 THEN VBY=-VBY
2800 RETURN
2810 *STAGECLEAR    '=== クリア
2820 LOCATE 29,10:PRINT "╭──╮┬   ┌──┐╭──╮┌──╮"
2830 LOCATE 29,11:PRINT "│   │   ├─┤ ├──┤├┬─╯"
2840 LOCATE 29,12:PRINT "│   │   │   │  ││╲  "
2850 LOCATE 29,13:PRINT "╰──╯└──┘└──┘┴  ┴┴ ╰┘"
2860 IF INKEY$<>"" THEN 2860
2870 IF (INP(&HE9) AND 64)<>0 THEN COLOR@(29,10)-(48,13),INT(RND*7)+1:GOTO 2860
2880 CLS:GOSUB *FADEOUT:CLF=1:STAGE=STAGE+1:LF=LF+1
2890 FOR I=0 TO 2:CP(14,I)=15:NEXT
2900 IF STAGE>4 THEN GOSUB *ENDING:RETURN
2910 RETURN
2920 *ENDING    '=== エンディング
2930 T$="CONGLATULATIONS!":TX=32:TY=5:TC=7:GOSUB *TEXT
2940 T$="YOU HAVE CLEARED ALL STAGE!!":TX=26:TY=8:TC=5:GOSUB *TEXT
2950 T$="THANK YOU FOR PLAYING!":TX=29:TY=15:TC=4:GOSUB *TEXT
2960 IF INKEY$<>"" THEN 2960
2970 IF (INP(&HE9) AND 64)<>0 THEN 2960
2980 CLS:ENF=1:CLF=0:RETURN
2990 *TEXT    '=== テキスト処理
3000 A=LEN(T$):FOR I=1 TO A:FOR J=79 TO TX+I-1 STEP -1
3010 A$=MID$(T$,I,1):LOCATE J,TY:COLOR TC:PRINT A$
3020 IF J<>79 THEN LOCATE J+1,TY:PRINT " "
3030 FOR K=0 TO WA/5:NEXT K,J,I:RETURN
3040 *GETITEM    '=== アイテム入手
3050 IF ITEM(I)=6 THEN GOSUB *BOMB:ITEM(I)=0:RETURN
3060 IF POW=3 AND ITEM(I)<>3 THEN LENG=16:LINE(MX,380)-(MX+32,380),BGC
```


★影さんのおかげ!!(福岡県北九州市・**長田英也24歳**)……【**影**：そう，私のおかげ!!…って何が？**編**：わからないのに偉そうにしてどーするんです。**影**：だって，私はエライし。**編**：どのへんが？**影**：全部。**編**：……。**影**：…編君には，私のスバラシサがわからないらしい。】

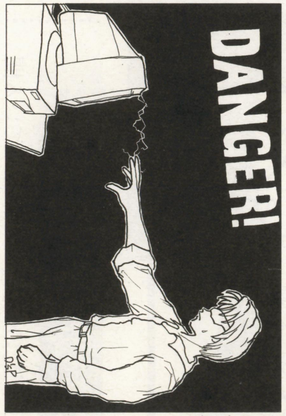
```
3070 IF POW<>3 AND ITEM(I)=3 THEN LENG=32:IF MX+32>319 THEN MX=287
3080 IF POW=4 AND ITEM(I)<>4 THEN LINE(121,390)-(319,390),BGC
3090 IF POW<>4 AND ITEM(I)=4 THEN LINE(121,390)-(319,390),11
3100 IF POW=5 AND ITEM(I)<>5 THEN BS=1
3110 POW=ITEM(I):ITEM(I)=0:LINE(380,280)-(549,300),2,BF
3120 A$=POWER$(POW-1):X=380:Y=280:GOSUB *GMPRINT
3130 CP(14,0)=-(POW=1 OR POW=3 OR POW=4)*15:CP(14,1)=-(POW<>1)*15
3140 CP(14,2)=-(POW=2 OR POW=4)*15:GOSUB *PLSET:RETURN
3150 *BOMB   '=== フラッシュボム
3160 A=INT(RND*3)+2:FOR J=1 TO A:X=RND*139+151:Y=RND*210+91:R=RND*21+10
3170 FOR K=1 TO R:CIRCLE(X,Y),K,4,,,,F:FOR W=0 TO WA/2:NEXT W,K
3180 CIRCLE(X,Y),R,BGC,,,,F:NEXT:RETURN
3190 *FADEIN   '=== フェードイン
3200 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 2:VCP(I,J)=(CP(I,J)-0)/15:NEXT J,I
3210 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2:NCP(K)=INT(VCP(J,K)*I):NEXT
3220 COLOR=(J,NCP(0)*256+NCP(1)*16+NCP(2)):NEXT
3230 FOR W=0 TO WA:NEXT W,I:GOSUB *PLSET:RETURN
3240 *FADEOUT   '=== フェードアウト
3250 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 2:VCP(I,J)=(0-CP(I,J))/15:NEXT J,I
3260 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2:NCP(K)=INT(CP(J,K)+VCP(J,K)*I)
3270 NEXT:COLOR=(J,NCP(0)*256+NCP(1)*16+NCP(2)):NEXT
3280 FOR W=0 TO WA:NEXT W,I
3290 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:RETURN
3300 *GMPRINT   '=== グラフィック文字表示
3310 A=KLEN(A$,2):FOR I=1 TO A:B$=KMID$(A$,I+1,1)
3320 PUT(X,Y),KANJI(VAL("&H"+JIS$(B$))),PSET,11,2:X=X+16:NEXT:RETURN
3330 *PLSET   '=== パレットセット
3340 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,CP(I,0)*256+CP(I,1)*16+CP(I,2)):NEXT:RETURN
3350 *CHG   '=== ロゴ加工
3360 TH=(220-X1)/220*BT+AL
3370 X2=(120+Y1)*COS(TH):Y2=-(120+Y1)*SIN(TH):RETURN
3380 *CHANGEPL   '=== パレット変化
3390 IF CPF=0 THEN CPL=INT(RND*3):VPL=INT(RND*17)-8:CPF=1
3400 IF CP(15,CPL)=-(SGN(VPL)=1)*15 OR VPL=0 THEN CPF=0:GOTO 3420
3410 CP(15,CPL)=CP(15,CPL)+SGN(VPL):VPL=VPL+SGN(VPL):GOSUB *PLSET
3420 RETURN
3430 *DRAWST1   '=== 1面
3440 BGC=1:LINE(121,61)-(319,400),1,BF
3450 CIRCLE(220,160),80,6,,,,F:CIRCLE(220,160),74,1,,,,F
3460 LINE(130,250)-(310,310),6,BF:LINE(136,256)-(304,304),1,BF
3470 CIRCLE(220,280),20,5,,,,F:GOSUB *SYORIST1
3480 *DRAWSTG1
3490 CIRCLE(220,160),5,4,,,,F:RETURN
3500 *DRAWST2   '=== 2面
3510 BGC=0:LINE(121,61)-(319,400),0,BF
3520 LINE(210,110)-(230,110),7:LINE -(270,300),7:LINE -(170,300),7
3530 LINE -(210,110),7:PAINT(220,120),7,7
3540 FOR I=0 TO 9
3550 LINE(220-I,150+I)-(150-I, 80+I),7:LINE(220+I,180+I)-(290+I,110+I),7
3560 LINE(220-I,230+I)-(140-I,160+I),7:LINE(220+I,260+I)-(300+I,190+I),7
3570 NEXT:FOR J=1 TO 5:GOSUB *SYORIST2:CNT=0:NEXT
3580 *DRAWSTG2
3590 LINE(210,80)-(230,90),4,BF:RETURN
3600 *DRAWST3   '=== 3面
3610 BGC=0:LINE(121,61)-(319,400),0,BF
3620 RESTORE *IV:DIM IV$(11):FOR I=0 TO 11:READ IV$(I):NEXT
3630 FOR X=0 TO 6:FOR Y=0 TO 4:FOR I=0 TO 11
3640 LINE(131+X*27,110+Y*22+I)-STEP(15,0),9,,VAL("&H"+IV$(I))
3650 NEXT I,Y,X:FOR I=0 TO 3:LINE(130+I*55,270)-STEP(15,30),13,BF:NEXT
3660 ERASE IV$
3670 *DRAWSTG3
3680 LINE(210,80)-(230,90),4,BF:RETURN .
3690 *DRAWST4   '=== 4面
3700 BGC=2:LINE(121,61)-(319,400),2,BF
3710 FOR Y=0 TO 12:X=0
3720 A=RND:C=13:IF A<.3 THEN C=10 ELSE IF A<.6 THEN C=9 ELSE IF A<.85 THEN C=11
3730 B=ASC(MID$(TX$(Y),X+1,1)):PUT(140+X*8,100+Y*16),KANJI(B),PSET,C,2
3740 X=X+1:IF X<LEN(TX$(Y)) THEN 3720
3750 NEXT
3760 *DRAWSTG4
3770 CIRCLE(130,80),5,4,,,,F:RETURN
```

```
3780 *SYORIST1   '=== 1面の処理
3790 IF TI$=TIME$ THEN RETURN ELSE TI$=TIME$
3800 H=VAL(LEFT$(TI$,2)):M=VAL(MID$(TI$,4,2)):S=VAL(RIGHT$(TI$,2))
3810 C=1:GOSUB 3860
3820 RS=PI/2-PI/30*S
3830 RM=PI/2-PI/30*M-PI/1800*S
3840 RH=PI/2-PI/6*H-PI/360*M
3850 C=11:GOSUB 3860:CNT=CNT MOD 1000:RETURN
3860 LINE(220,160)-STEP(COS(RS)*65,-SIN(RS)*65),C
3870 LINE(220,160)-STEP(COS(RM)*70,-SIN(RM)*70),C
3880 LINE(220,160)-STEP(COS(RH)*40,-SIN(RH)*40),C:RETURN
3890 *SYORIST2   '=== 2面の処理
3900 CNT=CNT MOD 500:IF CNT<>0 THEN RETURN
3910 A=12:B=20:OX=INT(RND*121)+160:OY=INT(RND*171)+110
3920 FOR I=0 TO 2*PI STEP PI/(20*A)
3930 C=B/2*SIN(I*A)+B/2:X=COS(I)*C:Y=-SIN(I)*C
3940 IF I=0 THEN 3960
3950 LINE(OX+X1,OY+Y1)-(OX+X,OY+Y),8
3960 X1=X:Y1=Y:NEXT:RETURN
3970 *SYORIST3
3980 CNT=CNT MOD 5000:RETURN
3990 *SYORIST4   '=== 4面の処理
4000 CNT=CNT MOD 1000:IF CNT<>0 THEN RETURN
4010 Y=INT(RND*13):X=0
4020 A=RND:C=13:IF A<.3 THEN C=10 ELSE IF A<.6 THEN C=9 ELSE IF A<.85 THEN C=11
4030 B=ASC(MID$(TX$(Y),X+1,1)):PUT(140+X*8,100+Y*16),KANJI(B),PSET,C,2
4040 X=X+1:IF X<LEN(TX$(Y)) THEN 4020
4050 RETURN
4060 *DT   '=== データ
4070 DATA 000,270,600,F0F,FF0,AE0,BBB,4A0,8F8,00F,FFF,FFF,888,0F0,FFF,FF0
4080 DATA 2350,234B,234C,2342,2353,2346
4090 DATA 大きなのっぽの古時計,この木なんの木,インベーダー襲来,英語キライ
4100 DATA パワーボール,貫通弾,ロングバー,バリア,ストップボール
4110 DATA "PROGRAM :"," a breif statement"," or written outline."
4120 DATA " (as of a concert or"," play)","BASIC :"," of,relating to,or "
4130 DATA " foundation of a th-"," ing.","COMPUTER :"," an automatic elect-"
4140 DATA " ronic machine for"," computing."
4150 *IV
4160 DATA 2008,5394,8FE2,3FF8,6FEC,D7D6,BBBA,FFFE,FFFE,0000,AAAA,AAAA
4170 *TI
4180 DATA GU5W4ES5Q6,OW3FU5CAAS3EECQ5H,W4FU4DS4Q6,GU3W3Q3GU3DCEECAACBQ3
4190 DATA W4FEDFEDS4Q6,GU5W3Q5GU5DS3BQ5,W5ES4EW3ES3EEW4ES5Q6
4200 DATA OW3FET3W3ES5AX4S3ECAH
```



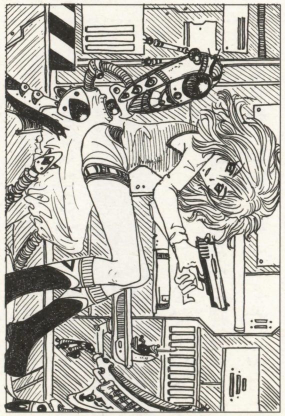
by いづな晶

評…タブレットは便利ですよ(編)



by 日替りPN

評…いや、あの…これじゃ私が…(影)

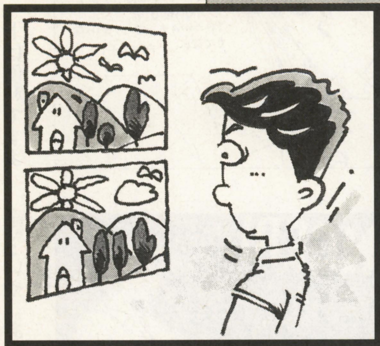


by 早蕨しをん

評…んーサイバーな感じ(つぐ美)

★このごろ,寝ても寝足りないんですよネ。影さんも,壊しても壊し足りないんじゃないっスか？春だもんネ。(東京都江戸川区・多 忠行17歳)……【つぐ美：春はちょっと過ぎちゃったケド。確かに,眠かったわ。影：私は破壊魔ではナイのだけど……いじいじ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



カラフルな間違い探しゲーム

あんたはエラーい！

野澤真之助(24歳)

はじめに

週刊M誌の最後のほうに載っている間違い探しが好きで，手軽にやってみたいということで作りました。でも，さすがにあそこまで凝れませんでした。で，出来たのがこんなのです。

内　容

間違い探しです。左右のワクの中にあるブロックの色の違う部分を探してください。1人用と2人用があり，1人用は人間対コンピュータ，2人用は人間対人間です。タイトル画面で1から4を押せば1人用（1，2，3の順にコンピュータは弱くなり，4は動きません），5を押せば2人用になります。このときシフトキーを一緒に押すと，面のスタートにワクの大きさとエラーの数が設定できます。ただし，あまり変な数を入力するとエラーが出ます。

ゲーム画面の左のワクは1P用で，右のワクは2Porコンピュータ用です。1Pは[↑][↓][←][→]，2Pは[W][Z][A][S]でカーソルの上下左右の移動です。色の違う場所が見つかったら，1Pは[0]，2Pはスペース・キーを押してください。正解なら＋10点，間違えたら－10点となります。面クリア時にその面で正解した数の多いほうに＋50点が入ります。全7面で最終的に点数の多いほうが勝ちですが，勝っても素晴らしいデモとかはありませんのであしからず。

プログラムについて

別に，特別なことはやっていません。1人用のコンピュータは，完全に乱数で動いています。さらに，間違っている場所は絶対見逃しません。これのせいで，意外と手強いかも。学校のVMで作ったので，スピードはVMにあわせてあります。最新の機種をご使用の方は，50行の「'」をとって有効にし，50行と1,000行でウエイトをかけてください。50行はメイン部のウエイト，1,000行は面クリア時等のウエイトです。おそらく，DOS-BASICでも初期設定の部分のconsole文を変えればすぐに動くと思います（持ってないので試してません）。

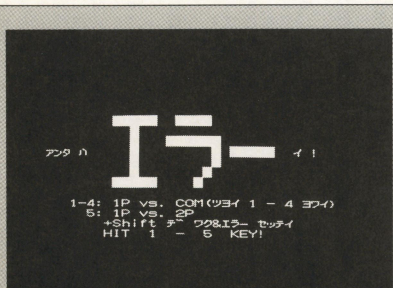
言いわけ

1Pはキーボードの右側，2Pは左側で操作しているのに画面では1Pが左，2Pが右となっているのは，何も考えずに作ったからです。でもそのおかげで，2人用をやっていると，時どき視線が交差してちょびっと気恥ずかしい思いがします。また，はじめに2人用を作ったため，プログラムがごっちゃごちゃになってます。スイマセン。一応，メイン部を前に持ってくるなど高速化のセオリーを行なっていますが，それ以上に論理文等を多用したり，プログラムがスパゲッティ状態になっているのであまり意味がないかも。マシンパワーに頼り切っています。

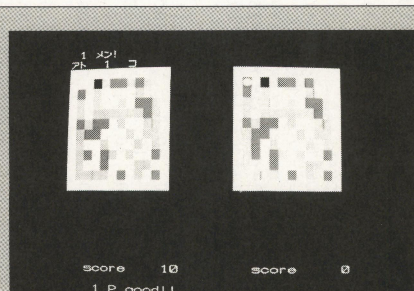
最後に

最近のパソコンはすごいですねー。安いですねー。私は現在，Pentium60MHzのパソコンを使ってますが，結構きつくなってきています。そのうちPentiumⅡでも買おうかなー。

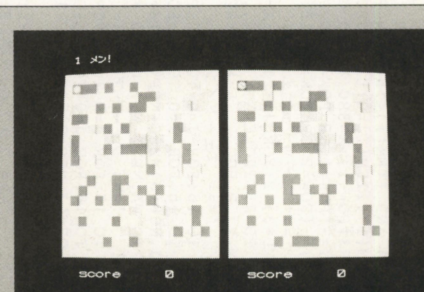
★参考にしたもの
週刊M誌



▲《写真1》難易度を選んでゲーム・スタート



▲《写真2》一つ見つけた！あと一つでクリアだ



《写真3》枠を16×16にするとこんなに大きくなるぞ

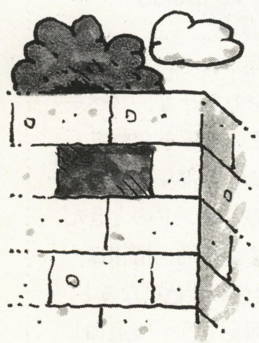
★やっと大学生になれました。90分授業はツライです。さらに，今住んでる所の近くにはベーマガを売っている本屋さんがない…。（岡山市・田舎者18歳）……【影：90分授業は寝るためにある！編：影さんだけですよ，そんなの。影：本屋さんには頼みこんで，置いてもらおう！】

《第1表》変数表

X(i),Y(i)	……1P,2PのX,Y座標（i=1or2）
M(X,Y,i)	……左右のワクの内部の仮想VRAM（i=1：左，i=2：右）
J	……1なら1P，2なら2P orコンピュータの処理
TT	……1なら敵（コンピュータ）あり，2なら敵なし
TF	……コンピュータの移動する向き（1,2,3,4で上右下左，その他は動かない）
TM	……コンピュータの移動する距離
TN	……難易度のための変数
SF	……1ならワク&エラー自動設定，2なら任意設定
W	……ワクの大きさ
EE	……その面のエラーの数
MEN	……面
G	……正解した数（EE=Gで面クリア）
G(i)	……1P，2Pの正解した数。
SC(i)	……1P，2Pのスコア
I,L,H	……雑用

CHECKER FLAG

編：これ，結構むずかしいですね。
Dr.D：シンプルじゃが，作り方がうまいのぉ。
影：相手がちょこちょこ動くと集中できない。



『あんたはエラーい!』のプログラム・リスト

```
10 GOTO 290
20 REM■ｼﾞﾌﾞﾝ■
30 COLOR 7:LOCATE 2-19*(J=2),21:PRINT USING "score #####";SC(J)
40 J=-(J=2)-2*(J=1)
50 'FOR I=0 TO 8000:NEXT
60 COLOR M(X(J),Y(J),J):LOCATE X(J)-19*(J=2),Y(J)+2:PRINT"■"
70 IF TT=1 AND J=2 THEN 130
80 X(J)=X(J)+(INP(&HEA)=251)*(X(J)>=2)*(J=1)-(INP(&HE8)=251)*(X(J)=<W-1)*(J=1)+(
INP(&HE2)=253)*(X(J)>=2)*(J=2)-(INP(&HE4)=247)*(X(J)=<W-1)*(J=2)
90 Y(J)=Y(J)-(INP(&HEA)=253)*(Y(J)=<W-1)*(J=1)+(INP(&HE8)=253)*(Y(J)>=2)*(J=1)-(
INP(&HE5)=251)*(Y(J)=<W-1)*(J=2)+(INP(&HE4)=127)*(Y(J)>=2)*(J=2)
100 COLOR M(X(J),Y(J),J):LOCATE X(J)-19*(J=2),Y(J)+2:PRINT"●"
110 IF (TT=1)*(M(X(2),Y(2),1)<>M(X(2),Y(2),2))+(INP(&HE0)=254)*(J=1)+(INP(&HE9)=
191)*(J=2)*(TT<>1) THEN 180 ELSE 30
120 REM■ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ■
130 X(2)=X(2)-(TF=4)*(X(J)>=2)+(TF=2)*(X(J)=<W-1)
140 Y(2)=Y(2)+(TF=3)*(Y(J)=<W-1)-(TF=1)*(Y(J)>=2)
150 TM=TM-1:IF TM>0 THEN 100
160 TF=INT(RND*TN):TM=INT(RND*4)+1:GOTO 100
170 REM■ｱﾀﾘ?■
180 IF M(X(J),Y(J),1)=M(X(J),Y(J),2) THEN 260
190 REM■ ｱﾀﾘ ■
200 BEEP:M(X(J),Y(J),1)=0:M(X(J),Y(J),2)=0:G=G+1:SC(J)=SC(J)+10:G(J)=G(J)+1
210 COLOR 0:LOCATE 19+X(J),2+Y(J):PRINT"■":LOCATE X(J),2+Y(J):PRINT"■"
220 COLOR 6:LOCATE 2-19*(J=2),23:PRINT J;"P good!!"
230 COLOR 7:LOCATE 0,1:PRINT "ｱﾄ ";EE-G;" ｺ "
240 IF G=EE THEN 840 ELSE 30
250 REM■miss shot■
260 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:SC(J)=SC(J)-10
270 COLOR 2:LOCATE 2-19*(J=2),23:PRINT J;"P miss!!":GOTO 30
280 REM■ｼｮｷ■
290 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 3:CLS 3:DEFINT A-Z:COLOR 7
300 DIM M(16,16,2),E(30),X(2),Y(2),SC(2),G(2)
310 SC(1)=0:SC(2)=0:MEN=1:TT=1:SF=1
320 REM■ TITLE ■
330 LOCATE 0,5
340 PRINT"          ■■■■ ■■■"
350 PRINT"            ■"
360 PRINT"            ■    ■■■■"
370 PRINT"  ｱﾝﾀ ﾊ     ■       ■ ■■■■   ｲ !"
380 PRINT"            ■       ■"
390 PRINT"            ■      ■"
400 PRINT"          ■■■■■   ■"
410 PRINT"
420 PRINT"     1-4: 1P vs. COM(ﾂﾖｲ 1 - 4 ﾖﾜｲ)
430 PRINT"       5: 1P vs. 2P
440 PRINT"          +Shift ﾃﾞ ﾜｸ&ｴﾗｰ ｾｯﾃｲ
450 PRINT"          HIT  1  -  5  KEY!
460 IF INP(&HE8)=191 THEN SF=2 ELSE SF=1
470 IF INP(&HE0)=253 THEN TT=1:TN=5:GOTO 540
480 IF INP(&HE0)=251 THEN TT=1:TN=8:GOTO 540
490 IF INP(&HE0)=247 THEN TT=1:TN=11:GOTO 540
500 IF INP(&HE0)=239 THEN TT=1:TN=0:GOTO 540
510 IF INP(&HE0)=223 THEN TT=2:GOTO 540
520 IF INKEY$="e" THEN WIDTH 80:END ELSE 460
530 REM■ ﾜｸ ｦ ｶｸ ! ■
540 CLS:BEEP 1:LOCATE 7,10:PRINT MEN;"ﾒﾝ start!!"
550 X(1)=1:Y(1)=1:X(2)=1:Y(2)=1:J=1:W=MEN+9:EE=MEN+1:G=0:G(1)=0:G(2)=0:TM=4:TF=0
:GOSUB 1000:BEEP:CLS
560 ON SF GOTO 590,570
570 FOR I=0 TO 50:K$=INKEY$:NEXT
580 INPUT"えらーの数は?",EE:INPUT"わくの大きさは?(16ﾏﾃﾞ ) ",W
590 CLS
600 FOR L=2 TO W+3 STEP W+1:FOR I=0 TO W+1
610 LOCATE I,L:PRINT"■":LOCATE I+19,L:PRINT"■"
620 LOCATE L-2,I+2:PRINT"■":LOCATE L+17,I+2:PRINT"■"
630 NEXT I,L
640 REM■ ｴﾗｰ ﾊﾞｼｮｷﾒ ■
650 FOR I=1 TO EE:E(I)=INT(RND*W*W)+1:NEXT:E=0
660 FOR L=1 TO EE:FOR I=1 TO EE
670 IF L=I THEN 690
680 IF E(L)=E(I) THEN 650
690 NEXT I,L
700 REM■ ﾅｶﾐ ｦ ｶｸ ! ■
710 FOR L=1 TO W:FOR I=1 TO W
720 C1=INT(RND*6)+1:C2=INT(RND*6)+1
730 IF C1=C2 THEN 720
740 E=E+1
750 FOR H=1 TO EE
760 IF E=E(H) THEN M(I,L,2)=C2:GOTO 780 ELSE M(I,L,2)=C1
770 NEXT H
780 M(I,L,1)=C1
790 COLOR M(I,L,1):LOCATE I,L+2:PRINT"■"
800 COLOR M(I,L,2):LOCATE I+19,L+2:PRINT"■"
810 NEXT I,L
820 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT MEN;"ﾒﾝ!":GOTO 30
830 REM■ clear ! ■
840 BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT MEN;"ﾒﾝ clear!!"
850 MEN=MEN+1:GOSUB 1000:BEEP:CLS
860 LOCATE 5,8:PRINT "  1P ";G(1);"ｺ  ｾｲｶｲ!!"
870 LOCATE 5,10:PRINT "  2P ";G(2);"ｺ  ｾｲｶｲ!!"
880 I=-(G(1)>G(2))-2*(G(1)<G(2))-3*(G(1)=G(2))
890 LOCATE 5,12:IF I=3 THEN PRINT"  DRAW GAME!":GOTO 910
900 PRINT I;"P WIN!!  BONUS 50 point!":SC(I)=SC(I)+50
910 GOSUB 1000:GOSUB 1000
920 IF MEN=>8 THEN 940 ELSE 540
930 REM■ all clear ! ■
940 BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT "all  clear!!":GOSUB 1000:BEEP 0
950 I=-(SC(1)>SC(2))-2*(SC(1)<SC(2))-3*(SC(1)=SC(2))
960 IF I=3 THEN LOCATE 10,17:PRINT"DRAW GAME!!":GOTO 980
970 LOCATE 10,17:PRINT I;"P WIN!!!!"
980 GOSUB 1000:GOSUB 1000:CLS:GOTO 310
990 REM■ wait ! ■
1000 FOR I=0 TO 10000:NEXT:RETURN
```

★来月のOFは「大分フレッシャーズ」として大分出身者の初投稿のみ受け付けます。（埼玉県浦和市・**鉄人坂井20歳**）……【**影**：…大分だけじゃ枚数足りないかも。しかも初投稿のみじゃ…。**編**：コーナー縮小ってコトにも。**影**：というワケで大分出身者！健闘を祈る（笑）。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



情報を集めて犯人を捕まえろ!

張(は)り込(こ)み

まるでばらん(37歳)

ストーリー

携帯電話のベルが鳴った。
「はい，私です。…えっ，例の殺人事件の犯人がこの先のアパートに?! わかりました。今からすぐ直行します!」
——と，いうわけで張り込みが始まった。

内　容

アパートの九つの部屋のどこかの一室に犯人が隠れています。証言者の証言から推理して，犯人のいる部屋を突き止め，踏み込んでください。アパートには左，真ん中，右の三つの階段（縦列）と1階，2階，3階の三つの廊下（横列）があります。証言者が例えば「左側の階段で，ある人を見た」と言ったら，左側の縦列の三つの部屋のうちのどこかにその人が居ることを暗示していて，「3階の廊下で見た」と言ったら，一番上の横列の三つの部屋のうちのどこかにその人がいることを暗示しています。証言者ははっきりと「この部屋」とは断言しませんので，どんな人がどの部屋にいるか，縦列と横列の関係から推定してください。

コマンドの説明

目標の部屋（まだ開かれていない部屋に限る）にカーソルをあわせて，スペース・キーを押すと，その部屋を含めて，同じ縦列か横列のどこかの部屋の住人の情報が聴けます。このコマンドのときだけ，時間が1減ります。普通，情報は一つだけですが，文字の色が紫色になると，証言者はその人の情報をもう一つ追加して言います。カーソルはカーソル・キーで動きます。

リターン・キーで望遠鏡が使えます。望遠鏡を使うとその部屋の人の特徴が一つだけ見えます。ただし，カーテンが閉まっていて何も見えないこともあります。使える回数は最初3回までで，面クリア時の残り時間が24の倍数以上であれば，その数だけ使用回数が加算され，次の面に持ち越されます。

Zキーでメモが取れます。押すごとに2回まで色が変わり，3回目で元に戻ります。使い方には別に決まりはないので，自由に活用してください。

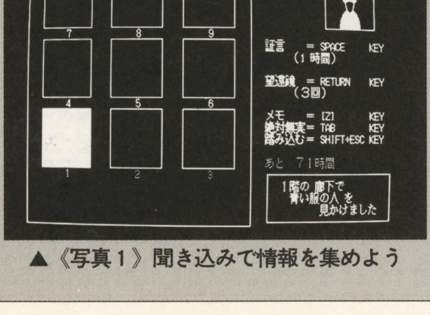
タブキーを押すと，「この部屋の人は絶対に犯人ではない」という宣言になり，その部屋が開かれ，住人の顔が現れます。このコマンドは，プレイヤーが見た目にわかりやすくというだけでなく，証言者もつぎからはその部屋の情報を言わなくなるので，その証言が，プレイヤーが目標とする部屋の住人を指している確率が高くなります。ただ当然ですが，犯人の部屋にカーソルを合わせてこの宣言をすると，その場で犯人に逃げられてしまいます。

エスケープ・キーを押すと，どの部屋へ踏み込むかを聞いてきますので，1から9までの部屋の番号で答えてください（時間切れの場合も同様)。間違えるとゲーム・オーバーです。

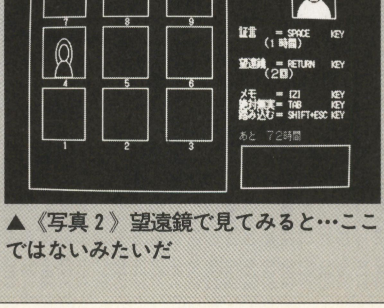
キャラクターの説明

人物は三つの個性を持っていて，それがそれぞれの5種類ずつあります。同じ種類の個性の人（例えば青い服の人）は2人しかいませんので，これを推理の決め手にしてください。

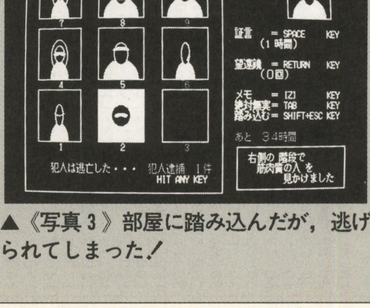
☆スタイル＝中肉の人，太った人，痩せ



▲《写真1》聞き込みで情報を集めよう



▲《写真2》望遠鏡で見てみると…ここではないみたいだ



▲《写真3》部屋に踏み込んだが，逃げられてしまった!

★1度ベーマガが消えた本屋さんに今日行ったら，8冊ほど置いてあった。ボクは早速買いました。(三重県度会郡・大西　有16歳)……【つぐ美：ベーマガ置くのやめたら，置いてくれって要望がいっぱいきたのね，きっと。影：8冊といわず，10冊でも20冊でも置いてください!】

《第1表》変数表

H(,)	部屋のナンバー	BOC	望遠鏡の残数
S()	キャラのスタイル	SHC(,)	証言のカウント
F()	キャラの服の色	B$	証言時の場所
N()	キャラの人相	SH	証言時の部屋
HS,HF,HN	犯人の個性	TP	証言時の個性
RX,RY	犯人の部屋の座標	WS	二ついう証言
GS,GF,GN	キャラの絵の個性		
ZM()	絶対無実の部屋		

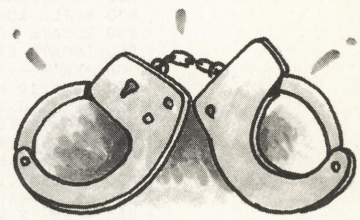
た人，筋肉質の人，女の人
☆服の色＝青，赤，緑，水色，黄色
☆人相＝メガネ，マスク，帽子，傷のある人，目つきの悪い人

同じ場所で証言を聴いていれば，証言者は必ずすべての情報を言いますが，同じことを2度言うことがあります。だから同じ場所で，例えば「太った人を見た」という情報が2回あったとしても，その列に太った人が2人いるとはかぎりません。また，タブキーで無実の人の部屋を開けたら，つぎに証言を聴くときは，その部屋と同じ縦列か横列にカーソルを合わせて証言を聴くようにしてください。そのほうが効率的ですから。1面をクリアするたびに持ち時間が6ずつ減っていき，全9面を突破すればエンディングです。

CHECKER FLAG

編：聞き込みと望遠鏡で犯人の居場所を推理するんですね。
Dr.D：こういうゲームは文章を工夫するといっそう面白くなるぞ。
つぐ美：画面にもっと凝ってみてもいいですね。

★参考にしたもの
・PC-9801 BASIC リファレンスマニュアル
・過去のベーマガ



『張り込み』のプログラム・リスト

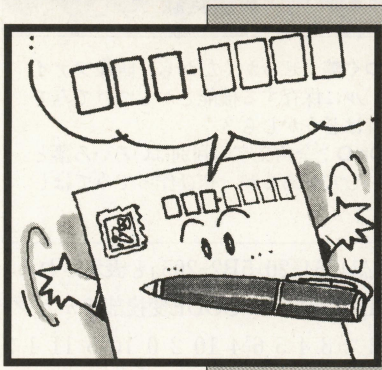
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0:WIDTH 80,25
20 DIM H(2,2),SHC(8,2),S(8),F(8),N(8),SC(4),FC(4),NC(4),ZM(8)
30 DIM J(8),B(8),TS(8),TF(8),TN(8),IO(9)
40 DIM XY$(1),B$(5),S$(4),F$(4),N$(4)
50 *SH'--------------------------------------------初期設定
60 CLEAR:ON STOP GOSUB 1480:STOP ON
70 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WA=WA+1:WEND:ST=1
80 FOR I=0 TO 1:READ XY$(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ B$(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 4:READ S$(I),F$(I),N$(I):NEXT
100 *ST'-------------------------------------------ステージごとの設定
110 CLS 3:ST$=AKCNV$(STR$(ST)):JK=78-ST*6:IF ST=1 THEN BOC=3 ELSE BOC=BOC+JK¥24
120 LOCATE 30,10:COLOR 2:PRINT "張り込み  ";ST$
130 LOCATE 27,14:COLOR 7:PRINT "HIT ANY KEY TO START"
140 I$=INKEY$:WHILE I$="":GOTO 140:WEND:CLS:SCREEN ,,,0
150 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
160 RX=INT(RND(1)*3):RY=INT(RND(1)*3)
170 LINE(30,5)-(386,397),7,B
180 LINE(504,48)-(584,128),7,B
190 LINE(412,328)-(610,392),7,B
200 V=9:COLOR 5:FOR J=0 TO 2:FOR I=2 TO 0 STEP -1:IF FK=1 THEN 300
210 V=V-1:H(I,J)=V:LOCATE I*14+11,J*6+8:PRINT V+1
220 GOSUB 330:S(V)=R:RS=R:SC(R)=SC(R)+1:IF SC(R)>2 THEN SC(R)=SC(R)-1:GOTO 220
230 GOSUB 330:F(V)=R:RF=R:FC(R)=FC(R)+1:IF FC(R)>2 THEN FC(R)=FC(R)-1:GOTO 230
240 GOSUB 330:N(V)=R:RN=R:NC(R)=NC(R)+1:IF NC(R)>2 THEN NC(R)=NC(R)-1:GOTO 240
250 IF V=8 THEN 290 ELSE FOR K=8 TO V+1 STEP -1
260 IF S(K)<>S(V) OR F(K)<>F(V) OR N(K)<>N(V) THEN 280
270 SC(RS)=SC(RS)-1:FC(RF)=FC(RF)-1:NC(RN)=NC(RN)-1:GOTO 220
280 NEXT
290 IF I=RX AND J=RY THEN HS=S(V):HF=F(V):HN=N(V)
300 LINE(I*112+56,J*96+48)-(I*112+136,J*96+128),7,BF,0:IF EN=1 THEN RETURN
310 NEXT I,J
320 GOSUB *CR:X=0:Y=2:OX=X:OY=Y:IF FK=1 THEN RETURN:ELSE SCREEN ,,,1:GOTO 340
330 R=INT(RND*5):RETURN
340 COLOR 2:LOCATE 53,1:PRINT "張り込み  ";ST$;:COLOR 7
350 LOCATE 51, 9:PRINT "証言    =  SPACE     KEY"
360 LOCATE 56,10:PRINT "（1時間）"
370 LOCATE 51,12:PRINT "望遠鏡  =  RETURN    KEY"
380 LOCATE 51,15:PRINT "メモ    =  [Z]       KEY"
390 LOCATE 51,16:PRINT "絶対無実=  TAB       KEY"
400 LOCATE 51,17:PRINT "踏み込む=  SHIFT+ESC KEY"
410 *MN'-------------------------------------------メイン
420 GOSUB 880:COLOR 7:IF BO=0 THEN PAINT(X*112+57,Y*96+49),1,7
430 IF BO=1 THEN GOSUB 860:BO=0
440 I$=INKEY$:WHILE I$<>"":GOTO 440:WEND
450 I$=INKEY$:WHILE I$="":GOTO 450:WEND
460 IF I$<>" " THEN PAINT(X*112+57,Y*96+49),0,7
470 IF WS=1 THEN WS=2:GOSUB 660:WS=0:IF I$=" " THEN 440
480 IF I$=CHR$(27) AND INP(&HE8)=191 THEN *FK ELSE IF INP(&HE8)=191 THEN *MN
490 IF I$<>"Z" AND I$<>"z" THEN 510 ELSE C=POINT(X*112+99,Y*96+136)
500 C=C-(C=0)-(C=1)*5+(C=6)*6:CIRCLE(X*112+99,Y*96+136),7,-(C>0)*7,,,,F,C
510 IF I$=CHR$(9) THEN IF X=RX AND Y=RY THEN MS=1:GOTO *FK ELSE GOSUB *CR
520 IF I$<>CHR$(13) THEN 540 ELSE IF BOC=0 OR ZM(H(X,Y))=1 THEN BEEP:GOTO *MN
530 BOC=BOC-1:BO=1:B(ST-1)=B(ST-1)+1:GOSUB *CR
540 IF I$=CHR$(29) THEN X=X-1 ELSE IF I$=CHR$(28) THEN X=X+1
550 IF I$=CHR$(31) THEN Y=Y+1 ELSE IF I$=CHR$(30) THEN Y=Y-1
560 IF X<0 THEN X=2 ELSE IF X>2 THEN X=0
570 IF Y<0 THEN Y=2 ELSE IF Y>2 THEN Y=0
```

★報告が遅れましたが，第一志望の大学に合格・入学しました。みなさんが祈ってくださったおかげです。ありがとうございました。(広島県東広島市・**空穂18歳**)……【**つぐ美**：おめでとう～♥**編**：私たちは何もできませんでしたが…努力が実りましたね。】

```
580 '------------------------------------------------証言
590 IF I$<>" " THEN *MN ELSE IF ZM(H(X,Y))=1 THEN BEEP:GOTO *MN
600 JK=JK-1:GOSUB 880:IF JK=0 THEN *FK ELSE WS=-(INT(RND*5)=0):R=INT(RND*7)
610 IF RD=1 OR X<>OX OR Y<>OY OR XC=9 AND YC=9 THEN RD=0:XC=0:YC=0 ELSE 650
620 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2
630 XC=XC+(J=Y)*(ZM(H(I,J))=1)*3:YC=YC+(I=X)*(ZM(H(I,J))=1)*3:NEXT J,I
640 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 2:SHC(I,J)=-(ZM(I)=1):NEXT J,I
650 IF XC=9 THEN XY=1 ELSE IF YC=9 THEN XY=0 ELSE XY=INT(RND*2)
660 RH=INT(RND*3):TP=INT(RND(1)*3):IF WS=1 THEN T1=TP
670 IF WS<2 THEN IF XY=1 THEN B$=B$(X):SH=H(X,RH) ELSE B$=B$(Y+3):SH=H(RH,Y)
680 COLOR 6+(WS>0)*3:IF WS=2 AND TP=T1 THEN 660 ELSE ON TP GOTO 700,710
690 N$=S$(S(SH)):GOTO 720
700 N$=F$(F(SH)):GOTO 720
710 N$=N$(N(SH))
720 IF ZM(SH)=1 THEN 660 ELSE IF WS=2 OR R=0 THEN 780
730 FOR I=0 TO 8:FOR J=0 TO 2
740 IF SH=I AND TP=J THEN IF SHC(I,J)=1 THEN 660 ELSE SHC(I,J)=1:GOTO 760
750 NEXT J,I
760 IF SH=H(X,Y) THEN XC=XC+1:YC=YC+1 ELSE XC=XC-(XY=0):YC=YC-(XY=1)
770 '------------------------------------------------証言の表示
780 COLOR@(12,8)-(40,20),5:V=-(XY=1):V1=-(XY=0)
790 COLOR@(X*14*V+12,Y*6*V1+8)-(X*14*V+28*V1+12,Y*6*V1+12*V+8),2
800 OX=X:OY=Y:FOR I=0 TO 2:LOCATE 52,21+I:PRINT SPC(24):NEXT
810 LOCATE 54,21:IF WS<2 THEN PRINT B$;XY$(XY) ELSE PRINT "その人は"
820 LOCATE 56,22:IF WS<2 THEN PRINT N$;" を" ELSE PRINT N$;"でした"
830 IF WS<2 THEN LOCATE 62,23:PRINT "見かけました"
840 GOSUB 850:IF WS=2 THEN RETURN ELSE *MN
850 IO=0:FOR T=0 TO 9:IO(T)=INP(&HE9):IO=IO+IO(T):NEXT:GOTO 870
860 IO=0:FOR T=0 TO 9:IO(T)=INP(&HE1):IO=IO+IO(T):NEXT
870 WHILE IO<2550:ON BO+1 GOTO 850,860:WEND:RETURN
880 LOCATE 56,13:COLOR 7:PRINT "（";MID$(AKCNV$(STR$(BOC)),3);"回）";SPC(2)
890 LOCATE 51,19:COLOR 2:PRINT "あと";AKCNV$(STR$(JK));"時間";SPC(2):RETURN
900 *FK'------------------------------------------------踏み込み
910 FK=1:IF MS=1 THEN I$=STR$(H(X,Y)+1):GOTO 960
920 IF JK=0 THEN FOR I=0 TO WA:BEEP 1:FOR J=0 TO WA¥50:BEEP 0:NEXT J,I
930 LOCATE 10,22:COLOR 3:PRINT "どの部屋へ踏み込みますか？ (1-9)"
940 H$=INKEY$:WHILE H$<"1" OR H$>"9":GOTO 940:WEND
950 IF ZM(VAL(H$)-1)=1 THEN BEEP:GOTO 940
960 SCREEN ,,1:GOSUB 170:FOR X=0 TO 2:FOR Y=0 TO 2
970 IF X<>RX OR Y<>RY THEN HC=1:GOTO 990
980 HC=2:IF VAL(H$)<>H(X,Y)+1 THEN MS=1:GOTO 1000
990 I$=CHR$(9):GOSUB *CR:IF H(X,Y)=H(RX,RY) THEN HC=2 ELSE HC=1
1000 IF H(X,Y)+1=VAL(H$) THEN PAINT(X*112+57,Y*96+49),HC,7
1010 NEXT Y,X:SCREEN ,,,17:FK=0
1020 LOCATE 10,22:PRINT SPC(34)
1030 IF MS=0 THEN LOCATE 10,22:COLOR 7:PRINT "犯人を逮捕した！！":GOTO 1060
1040 IF MS=1 THEN LOCATE 10,22:COLOR 4:PRINT "犯人は逃亡した・・・";
1050 COLOR 2:PRINT "  犯人逮捕";AKCNV$(STR$(ST-1));"件":GOTO 1070
1060 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO WA:BEEP 1:NEXT:FOR K=0 TO WA¥30:BEEP 0:NEXT K,I
1070 LOCATE 34,23:COLOR 7:PRINT "HIT ANY KEY":WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB 1480
1080 FOR I=0 TO 4:SC(I)=0:FC(I)=0:NC(I)=0:NEXT
1090 FOR I=0 TO 8:ZM(I)=0:FOR J=0 TO 2:SHC(I,J)=0:NEXT J,I
1100 IF MS=0 THEN J(ST-1)=(78-ST*6)-JK ELSE *SH
1110 TS(ST-1)=HS:TF(ST-1)=HF:TN(ST-1)=HN:ST=ST+1:IF ST>9 THEN *EN ELSE *ST
1120 *CR'----------------------------------------------キャラの描画の設定
1130 IF BO=1 THEN C=5:ON INT(RND*3) GOTO 1150,1160,1170 ELSE C=7:GOTO 1180
1140 LINE(X*112+96,Y*96+49)-(X*112+96,Y*96+127),5:RETURN
1150 GS=S(H(X,Y)):GOTO 1220
1160 GF=F(H(X,Y)):CIRCLE(X*112+96,Y*96+112),10,C:GOTO 1280
1170 GN=N(H(X,Y)):GS=0:GOTO 1300
1180 IF EN=1 THEN 1220 ELSE IF I$<>CHR$(9) THEN 1200
1190 GS=S(H(X,Y)):GF=F(H(X,Y)):GN=N(H(X,Y)):ZM(H(X,Y))=1:RD=1:GOTO 1220
1200 X=4:Y=0:GS=HS:GF=HF:GN=HN
1210 '----------------------------------------------キャラの描画
1220 IF GS=0 THEN CIRCLE(X*112+96,Y*96+90),24,C,,,1.6,F,0
1230 CIRCLE(X*112+96,Y*96+127),30+(GS<2)*3,C,-6.28,-3.14,1-(.7*(GS<2)),F,0
1240 IF GS=1 THEN CIRCLE(X*112+96,Y*96+88),17,C,,,2.6,F,0:GOTO 1270
1250 IF GS=4 THEN CIRCLE(X*112+96,Y*96+70),38,C,3.14,6.28,2.4,F,0:GOTO 1270
1260 CIRCLE(X*112+96,Y*96+88),17+(GS=0)*4,C,,,1-(.4*(GS<>3)),F,0
1270 IF BO=1 THEN RETURN
1280 PAINT(X*112+96,Y*96+112),GF+3*-(GF=2)+1,C
1290 IF BO=1 THEN RETURN
1300 ON GN GOTO 1320,1330,1340,1350
1310 CIRCLE(X*112+96,Y*96+88),11,C,-5.5,-3.93 ,.3,F,5:RETURN
1320 CIRCLE(X*112+96,Y*96+82+(GS<2)*2),11,C,3.93,5.5,.7:RETURN
1330 LINE(X*112+90,Y*96+90)-(X*112+102,Y*96+98-(GS>2)*2),C,BF:RETURN
1340 CIRCLE(X*112+96,Y*96+82),14,C,-6.28,-3.14,.3,F:RETURN
1350 LINE(X*112+103-(GS>2)*4,Y*96+87)-(X*112+99-(GS>2)*4,Y*96+98),C:RETURN
1360 *EN'----------------------------------------------エンディング
1370 CLS 3:SCREEN ,,,0:EN=1
1380 FOR I=0 TO 4 STEP 2:FOR J=0 TO 2:GOSUB 300:NEXT J,I
1390 V=-1:FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 4 STEP 2:V=V+1
1400 GS=TS(V):GF=TF(V):GN=TN(V):GOSUB *CR:NEXT X,Y:ROLL ,56
1410 V=-1:FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 4 STEP 2:V=V+1
1420 COLOR 7:LOCATE 14*X+12,Y*6+4:PRINT "張り込み";AKCNV$(STR$(V+1))
1430 COLOR 2:LOCATE 14*X+10,Y*6+5:PRINT AKCNV$(STR$(J(V)));"時間"
1440 COLOR 7:LOCATE 24,1:PRINT "張り込み":IF B(V)=0 THEN 1460
1450 COLOR 5:LOCATE 14*X+12,Y*6+6:PRINT "望遠鏡";AKCNV$(STR$(B(V)))+"回"
1460 NEXT X,Y:COLOR 2:LOCATE 36,1:PRINT "任 務 完 了":SCREEN ,,,1
1470 COLOR 6:LOCATE 57,23:PRINT "HIT ANY KEY":WHILE INKEY$="":WEND:GOTO *SH
1480 CLS 3:SCREEN ,,0:CLS 3:IF INP(&HE9)=254 THEN SCREEN ,,,1:END ELSE RETURN
1490 '----------------------------------------------データ
1500 DATA "の 廊下で","の 階段で","左側","真ん中","右側","3階","2階","1階"
1510 DATA "女の人","青い服の人","メガネの人","痩せた人","赤い服の人"
1520 DATA "目つきの悪い人","中肉の人","黄色い服の人","マスクの人","太った人"
1530 DATA "緑の服の人","帽子の人","筋肉質の人","水色の服の人","傷のある人"
```


★やかんが欲しい。おたのしみプレゼントで出してください。(神奈川県横浜市・**おやぢねこ18歳**)……【**影**：やかんーー？**つぐ美**：やかんって，やかん？**影**：やかん作ってるメーカーさんなんて知らないからなぁ。ちょっと(いや，かなり)ムリ。**つぐ美**：でも，なんで？】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC）用



郵便に使われているバーコードを作ります

カスタマコード表示(ひょうじ)プログラム

KETA（17歳）

カスタマコードとは

正式名称カスタマバーコード，平成10年2月2日からの新郵便番号制度により導入された宛名を示すバーコードで，これを印刷することにより料金の割引サービスを受けることができます。

プログラム入力における注意

プログラム中にDEBUGという注釈があるので，REMをはずして動作チェックを行なってください。

操作法

実行すると郵便番号と住所の入力を要求するので，それに答えてください。

住所については町域名以降の住所のみ入力してください。なお「番地」等を表す数字とアルファベットについては半角で入力してください。

入力ミスがあると予期せぬ動作をする場合があります。

プログラムの仕組み

「郵便番号制マニュアル」の説明にそった変換アルゴリズムを使用しているので，そちらを参照してください。

印刷時の注意

1本のバーの横幅が 0.5～0.7mm になるように拡大縮小してください。

プログラム中のSという変数でも操作可能です。

問題点

漢数字・全角算用数字・全角アルファベットの識別ができない。

改造のポイントと注意

・先に挙げた問題点を解消する
・住所録と連動させる
・改造する場合はプログラムを解読せずに「郵便番号制マニュアル」を参考にしたほうがよい

《第1表》変数表

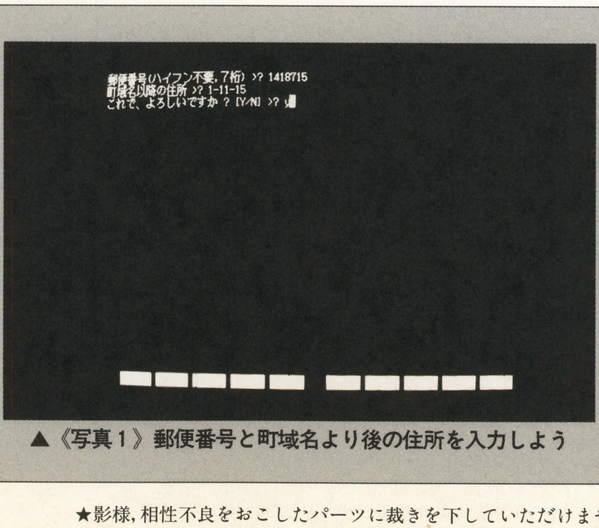
POST$	郵便番号
AD$,N.AD$	住所保存
TMP$, TMP. J$,BACK$	文字列一時保存
CODE( )	住所をコード化したもの
FONT(,)	バーコードフォント
S	バーコードのサイズ（1～4）
I,J,K,L	汎用
FLAG	分岐制御

P. S.

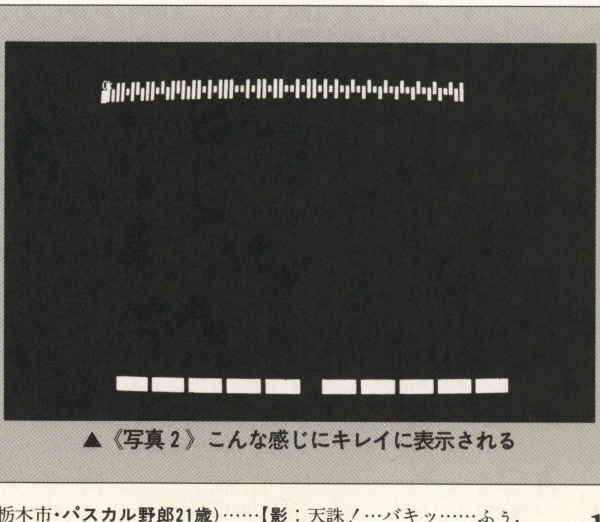
普通の人は一度に1,000通も手紙を出さないと思うので，このプログラムは意味がない。かく言う私も使い道がありません。お役に立たない実用プログラムは悲しいですね。

★参考文献

・郵便番号制マニュアル（郵便局に問い合わせれば入手可能）



▲《写真1》郵便番号と町域名より後の住所を入力しよう



▲《写真2》こんな感じにキレイに表示される

★影様，相性不良をおこしたパーツに裁きを下していただけませんか？（栃木市・**パスカル野郎21歳**）……【**影**：天誅！…バキッ……ふぅ，これでよし！**編**：…なんかゲームのやりすぎじゃないですか？**影**：そーかな？**編**：別にいいんですけど，原稿もやってくださいよ。】

第1図

第2図

CHECKER FLAG

つぐ美：せっかくだから，画像ファイルに保存する機能とかもつけてみてはどうかしら？

Dr.D：全角文字の判別はいろいろ落とし穴があるが，ぜひ作ってみてほしい。

DEBUG情報

@DEBUG 1 ・・・ FONT生成部チェック，**第1図**と比較する

DEBUG 2 ・・・ DEBUG中は常にREMをはずしておく

DEBUG 3 ・・・ CODE変換部チェック「01234564-20-5B2-205」と表示される

DEBUG 4 ・・・ CODE変換部チェック「0 1 2 3 4 5 6 4 10 2 0 10 5 11 1 2 10 2 0 5 12」と表示される

最終的に**第2図**と比較する

『カスタマコード表示プログラム』のプログラム・リスト

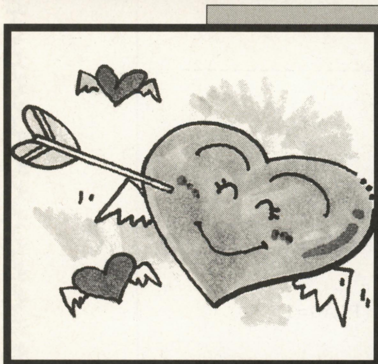
```
1000 'oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
1010 '      [実用] カスタマコード表示プログラム          '98.3.30  by KETA
1020 'oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
1030 '============================================================================
1040 '         初期化
1050 '----------------------------------------------------------------------------
1060 CLEAR
1070 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,23,,,0:DEFINT A-Z:SCREEN 2,0,0,1
1080 DIM CODE(33),FONT(75,20)
1090 S=4         :'1 <= SIZE <= 4
1100 '============================================================================
1110 '         利用者定義関数
1120 '----------------------------------------------------------------------------
1130 DEF FNA(A,TMP$,B)=( A<=ASC(TMP$) AND ASC(TMP$)<=B )
1140 '
1150 '============================================================================
1160 '         バーコードフォント生成
1170 '----------------------------------------------------------------------------
1180 FOR I=0 TO 20
1190   CLS 3
1200   READ TMP$
1210   FOR J=0 TO 2
1220     IF MID$(TMP$,J+1,1)<>"*" THEN LINE(S*J*2,S*2)-STEP(S-1,S*2-1),7,BF
1230   NEXT
1240   WHILE INSTR(TMP$,"*")
1250     MID$(TMP$,INSTR(TMP$,"*"),1)="0"
1260   WEND
1270   FOR J=0 TO 1
1280     FOR K=0 TO 2
1290       L=VAL(MID$(TMP$,J*3+K+1,1))
1300       IF L THEN LINE(S*K*2,S*J*4)-STEP(S-1,S*2-1),7,BF
1310     NEXT
1320   NEXT
1330   GET@(0,0)-STEP(S*6,S*6),FONT(0,I)
1340 NEXT
1350 '**** DEBUG 1 ****
1360 REM FOR I=0 TO 20 :PUT@(S*I*6,0),FONT(0,I),PSET :NEXT :END
1370 '*****************
1380 '
1390 '------ バーコードDATA ------
1400 DATA 100100,110110,101110,011110,110101,101101,011101,110011,101011,011011
1410 DATA 010010,010110,001100,100010,001010,100001,010001,001001,111111
1420 DATA *10*11,01*11*
1430 '--------------------------------
1440 '
1450 '============================================================================
1460 '         入力
1470 '----------------------------------------------------------------------------
1480 WHILE NOT(TMP$="Y" OR TMP$="y")
1490   CLS 3
1500   INPUT "郵便番号(ハイフン不要,7桁) >";POST$
1510   INPUT "町域名以降の住所 >";AD$
1520   INPUT "これで、よろしいですか ? [Y/N] >";TMP$
1530 WEND
1540 '**** DEBUG 2 ****
1550 REM POST$="0123456"
1560 REM AD$="4丁目-20-5 郵便・a&Bコーポ B2F205号"
```


★影さんのパソコン破壊は，科学万能文明に対するアンチテーゼのわけはないか…。(千葉県成田市・**レジナルド・プル23歳**)……【**影**：……。**つぐ美**：影さん？どうしたの？**影**：あんちてえぜって何？**つぐ美**：……。**影**：おや，これではまるで私が無知のようではないか。】

```
1570 REM PRINT POST$;" ";AD$
1580 '*****************
1590 IF (POST$+AD$)="" THEN END
1600 AD$="--"+AD$+"--"
1610 '===========================================================================
1620 '       コード変換A
1630 '---------------------------------------------------------------------------
1640 I=1
1650 WHILE I=<KLEN(AD$)
1660   TMP$=""
1670   WHILE LEN(TMP$)<>1 AND I=<KLEN(AD$)
1680     TMP$=KMID$(AD$,I,1)
1690     IF LEN(TMP$)=2 OR TMP$=" " THEN TMP$="-"
1700     IF FNA(&H61,TMP$,&H7A) THEN TMP$=CHR$(ASC(TMP$)-&H20)
1710     IF (TMP$="&")+(TMP$=".")+(TMP$="･")+(TMP$="/") THEN TMP$=""
1720     I=I+1
1730   WEND
1740   IF FNA(&H41,TMP$,&H5A) THEN FLAG=0:BACK$=BACK$+TMP$ ELSE FLAG=1
1750   IF I>KLEN(AD$) THEN FLAG=1
1760   WHILE FLAG
1770     IF (LEN(BACK$)=0) THEN N.AD$=N.AD$+TMP$
1780     IF (LEN(BACK$)=1) THEN N.AD$=N.AD$+BACK$+TMP$:BACK$=""
1790     IF (LEN(BACK$)>1) THEN N.AD$=N.AD$+"-"+TMP$:BACK$=""
1800     FLAG=0
1810   WEND
1820 WEND
1830 '
1840 AD$=N.AD$ : TMP$="" : TMP.K$=""
1850 I=1       : J=0     : K=0       : FLAG=0
1860 '
1870 WHILE I=<LEN(AD$)
1880   J=INSTR(I,AD$,"-")
1890   K=INSTR(I,AD$,"F")
1900   IF J=1 OR J=LEN(AD$)    THEN FLAG=1:TMP$="**"
1910   IF J*(J-1)*(J-LEN(AD$)) THEN TMP$=MID$(AD$,J-1,1)+MID$(AD$,J+1,1)
1920   IF K*(K-1)              THEN TMP.K$=MID$(AD$,K-1,1) ELSE TMP.K$="*"
1930   IF FNA(&H30,TMP.K$,&H39)         THEN MID$(AD$,K,1)="-"
1940   IF RIGHT$(TMP$,1)="-"            THEN FLAG=1
1950   IF FNA(&H41,LEFT$(TMP$,1),&H5A)  THEN FLAG=1
1960   IF FNA(&H41,RIGHT$(TMP$,1),&H5A) THEN FLAG=1
1970   IF FLAG THEN N.AD$=LEFT$(AD$,J-1)+MID$(AD$,J+1):FLAG=0 ELSE I=I+1
1980   AD$=N.AD$
1990 WEND
2000 '
2010 AD$=POST$+AD$
2020 '**** DEBUG 3 ****
2030 REM PRINT AD$ :END
2040 '*****************
2050 '===========================================================================
2060 '       コード変換B
2070 '---------------------------------------------------------------------------
2080 I=1:J=1
2090 TMP$=""
2100 '
2110 FOR J=1 TO 20
2120   TMP$=MID$(AD$,J,1)
2130   IF TMP$="" THEN FOR K=I TO 20:CODE(K)=14:NEXT:TMP$="*"
2140   IF TMP$="-" THEN               CODE(I)=10               :I=I+1
2150   IF FNA(&H30,TMP$,&H39) THEN CODE(I)=VAL(TMP$)            :I=I+1
2160   WHILE FNA(&H41,TMP$,&H5A)
2170     CODE(I)   =(ASC(TMP$)-&H41)¥10+11
2180     CODE(I+1) =(ASC(TMP$)-&H41) MOD 10
2190     TMP$="*":I=I+2
2200   WEND
2210 NEXT
2220 '------ チェックデジット ------
2230 CODE(21)=0
2240 FOR I=1 TO 20 : CODE(21)=CODE(21)+CODE(I) : NEXT
2250 IF CODE(21) MOD 19 THEN CODE(21)=19-(CODE(21) MOD 19) ELSE CODE(21)=0
2260 '-----------------------------
2270 CODE(0)=19:CODE(22)=20
2280 '**** DEBUG 4 ****
2290 REM FOR I=1 TO 20 :PRINT CODE(I); :PRINT""; :NEXT :PRINT CODE(21):END
2300 '*****************
2310 '===========================================================================
2320 '       画面表示
2330 '---------------------------------------------------------------------------
2340 CLS 3
2350 FOR I=0 TO 22
2360   PUT@(S*I*6,7),FONT(0,CODE(I)),PSET
2370 NEXT
2380 '
2390 END
```


★受取人の欄が狭い！御中が書けない(笑)！(岡山市・**遠藤　健18歳**)……【**編**：確かに狭い(苦笑)。このスキマに書くのはかなりムリがありますね。「御中」と書いたぞ，という気持ちだけで十分です。**影**：こっちで判別できないけどな。代わりに☆でも描いとく？】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



まさにハートを射止めるゲームだ

Red Thread（レッド スレッド）

まいまいかぶり(18歳)

内 容

遊びかた

遊び方は，まずタイトル画面が出たら，ジョイスティックのボタンを押してゲームを始めてください。すぐにゲームが始まります。右のほうにいる青い物体が自機です。これは上下にしか動きません。Ⓐボタンで矢が飛びます。ハートが下から出てきて上へ行くので，うまく矢をハートに当ててください。ハートを射抜かれずに，一番上まで行ってしまうと，おもりが少し下がります。ミスをかさねて，赤い糸が切れておもりがお姫様をつぶすとゲーム・オーバーです。

ハートは，上のほうにへ行ってから射抜くほど高得点が入ります。矢は最初20本あります。飛ばすたび減っていきます。下にある赤いところへ入ると，1本ずつ回復できます。うまくタイミングをはかって回復してください。最初は直線で，つぎは矢が放物線を描いて，そのつぎはホップします。その後は，ずっとそのままです。

プログラム

プログラムは，別に変わったことはしていないと思います。データを打ち込むときに，大文字・小文字とか，「0とO」などを間違えないように気をつけてください。

最後に

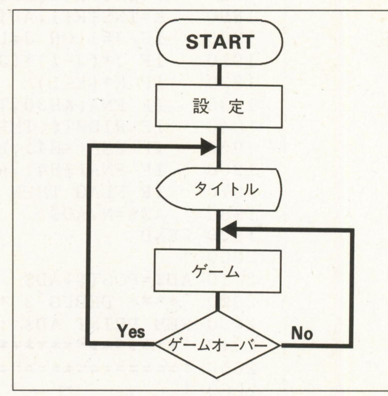
当たり判定が少し雑なので，すりぬけたように見えることがあるのでごめんなさい。

CHECKER FLAG

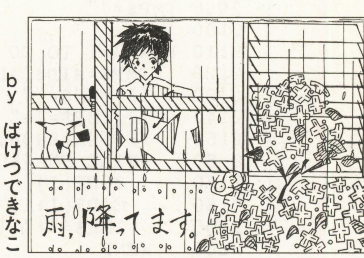
編：プーヤン・タイプのアクション・ゲームですね。
Dr.D：なかなかバランスもいいな。
影：矢の進み方は，ホップのつぎはまっすぐに戻るほうがおもしろいなぁ。

《第1表》変数表

Y	……	自機の座標
PY	……	おもりの座標
YX	……	矢のX座標
YY	……	矢のY座標
SC	……	スコア
HSC	……	ハイスコア
HX(n)	……	ハートのX座標
HY(n)	……	ハートのY座標



《第1図》フローチャート



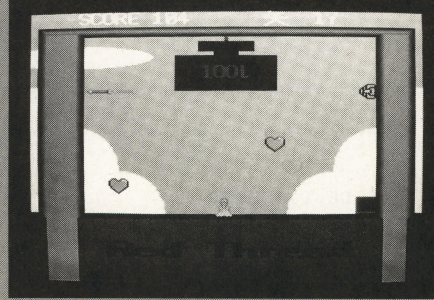
by ばけつできなこ

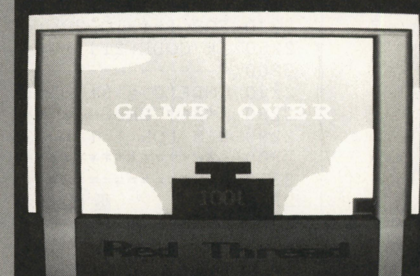
評…外で遊べないのよね(つぐ美)



▲《写真1》お姫さまがつぶされないようにハートを射るゲーム

▼《写真2》矢は下がったりホップしたりする。一番下へ行くと矢の補充ができる





▲《写真3》お姫さまがつぶされるとゲーム・オーバー

★ベーマガ読み始めて1年がたったが，影さん，僕のアンケートハガキの切り方を採点してくれませんか？(兵庫県朝来郡・Gamer Daisuke15歳)……【**影**：80点ぐらいかな。左肩のトコにあるためらい傷がちょっと惜しい！合格ラインだけどね。**編**：ためらい傷って……。】

```
10 screen 0,3,1,1:vpage(0):sp_clr():sp_off():sp_disp(1)
20 dim char c(255),p(6731),hx(3),hy(3):color 7:data():wipe()
30 cls:int y,py,s,ch,u,yx,yy,wa,sc,hsc,sp:float vy
40 /***************   M A I N   ***************/
50 bg():for i=2 to 5:symbol(65+i,90,"Red Thread",1,2,2,384*i,0):next
60 locate 9,0:print"HISCORE ";hsc:fill(212,182,224,196,65535)
70 vpage(1):if strig(1)=0 then goto 70 else cls:vpage(0)
80 y=101:py=33:yx=214:vy=1:ya=20:sc=0:cc=0:sp=0:bg():vpage(1):ps(py)
90 locate 4,0:print"SCORE";sc:locate 19,0:print"矢 ";ya
100 m_play(2,3):sp_set(0,225,y,258,3):sp_set(1,135,199,259,3)
110 while py<132
120  s=stick(1):if s<>0 then y=y-((s=2)-(s=8))*(5+ch*5):mc()
130  sp=sp-1+(ch=1)*2:if sp<1 then hrt():sp=20-cc/15
140  if strig(1)=1 and ch=0 and ya>0 then ch=1:yy=y:ya=ya-1:set1()
150  if ch=1 then sp_set(3,yx,yy,257,3):for i=1 to 3:ck():next:yset()
160  if y=197 and ya<20 then ya=ya+1:set1()
170 endwhile
180 m_stop():sp_off():for i=0 to 12:ps(py+i):next
190 ch=0:m_play(4):for i=1 to 3:hx(i)=0:next:if sc>hsc then hsc=sc
200 locate 7,6:print"G A M E   O V E R":for i=0 to 30000:next
210 cls:vpage(0):goto 50:/***********************/
220 func set1():m_play(5):locate 23,0:print str$(ya);" "
230  u=-(cc>60)-(cc>120):endfunc
240 func set2():if hy(i)>39 then sc=sc+(180-hy(i))/10:m_play(1)
250  m_tempo(100-((cc>59)+(cc>119))*20)
260  hx(i)=0:cc=cc+1:sp_off(i+3,i+3):locate 10,0:print str$(sc):endfunc
270 func ps(py)/****     プレス     ***************/
280  fill(95,py-5,160,py-1,20542)
290  if py<132 then fill(127,28,128,py,1856)
300  put(95,py,160,py+50,p):endfunc
310 func pmov():for j=1 to 5:py=py+j:ps(py):next:endfunc
320 func mc()/****** プレイヤー  *************/
330  if y>197 then y=197 else if y<43 then y=43
340  sp_set(0,225,y,258,3):endfunc
350 func yset()/****      ヤ      ***************/
360  if yx<40 or yy<30 then ch=0:sp_off(3,3):yx=230:vy=1
370  yy=yy-vy*(u=1)+vy*(u=2):vy=vy*1.28#:yx=yx-16:endfunc
380 func hrt()/*****    ハート     ***************/
390  for i=1 to 3:if hx(i)=0 then hx(i)=50+rnd()*140:hy(i)=165+rnd()*40
400  hy(i)=hy(i)-8:if hy(i)<40 then set2():if py<132 then pmov()
410  sp_set(i+3,hx(i),hy(i),256,3):next:endfunc
420 func ck()/****** ハンテイ    ***************/
430  if abs(yx-8-hx(i))<9 and abs(yy-hy(i))<9-(u>0)*2 then set2()
440 endfunc
450 func bg()/****** スクリーン  ***************/
460  fill(0,0,255,255,20542):fill(0,200,255,200,65535)
470  for i=0 to 2:circle(i*30,120+i*40,40,59192,0,125,360)
480  circle(255-i*30,120+i*40,40,59192,50,180,360):next
490  circle(30,50,50,59192,0,360,60):paint(30,50,65535)
500  paint(255,120,65535):paint(0,120,65535):for i=5 to 10
510  fill(i,12+i,255-i,32-i,4290*i):fill(0,192+i,255,255,4096*i)
520  fill(i,15+i,40-i,255,4290*i):fill(220+i,15+i,255-i,255,4290*i)
530  next:for i=0 to 4:fill(212+i,182+i,224,196-i,1920-(192*i))
540  symbol(50+i,220,"Red Thread",2,1,1,28672,0):next:endfunc
550 func data()/****   D A T A   ***************/
560  int sd:str dh[77],m[255]:dim str da(14)[64]={
570  "00000000001;01;000<F:<Q:01FFEFFO01FFFFFO01FFFFFE01FFFFFE01FFFFFE",
580  "00<FFFFE00<FFFF:001FFFE0000<FF:00001FE000000<:0000001000000000O",
590  "0000000000000000000000000000000000000000:00000;1O;;;;;Q",
600  "=RHHHHEE1O;;;;;Q0:00000;0000000000000000000000000000000000000",
610  "000000000000;;:00001ggc0000;rrm0001cr;;000;mmgc001cm;rm001m?q@m",
620  "001OQQ=O001m?q@m001cm;rm000;mmgc0001cr;;0000;rrm00001ggc00000;;:",
630  "000¥X000004[¥000004RR000004¥¥000004}z000004}z00000F_ZD0002F[ZF00",
640  "00GZ[D0000}FKv0000_y}X0000F}yD0002GGGF0002PPPP000FPPPPD00GGFGGD0",
650  "4228","34788","53240","17832","18808","27130","46882"
660  }
670  for i=0 to 76:dh=dh+chr$(&H30+i):next:locate 11,7:print"Reading"
680  for i=1 to 7:sp_color(i,val(da(7+i)),1):next:for k=0 to 3
690  for i=0 to 1:for j=0 to 63:sd=strcspn(dh,mid$(da(i+k*2),j+1,1))
700  c(j*2+i*128)=sd/10:c(j*2+1+i*128)=sd-sd/10*10:next:next
710  sp_def(k,c,1):next:fill(0,0,255,255,20542):for i=5 to 10
720  fill(i,15+i,75-i,60-i,2114*i):fill(25+i,15,50-i,20,2114*i)
730  fill(15+i,i,60-i,20-i,2114*i):next:m_init():for i=1 to 5
740  symbol(21+i/2,30,"1O0t",1,1,1,1600,0):m_alloc(i,300):m_assign(i,i)
750  next:get(5,5,70,55,p):m_trk(1,"@48o6v13l16{cdef}")
760  m="edcedcedcedcedcr":m=m+"agfagfagfagfagfr"+m+">bagbagbagbagbagr<"
770  m_trk(2,"t100@7v9o5l16"+"¦:255"+m+":¦")
780  m_trk(3,"t100@34v9o4l4¦:255cegefa<c>acegegfed:¦")
790  m_trk(4,"@65v15o1{edc}"):m_trk(5,"@66o5v12l16c"):endfunc
```

★ベーマガを読んでいると「パソコン持ってたんだ」と言われる。が,「そうだよ」と僕は答えられない。…(ため息)。(秋田県仙北郡・小松弘尚15歳)……【**つぐ美**:パソコン持ってない読者もけっこういるから大丈夫だよ。**編**:PC購入の際に役立ててもらえればOKです。】

PC−E500シリーズ用



アルファベットを順に並べるパズル・ゲーム

アルファベットならべ5

工藤　賢志（18歳）

はじめに

ポケコンのプログラムは，はじめて投稿します。このプログラムは，1日で完成した，とても簡単なものです。ひまつぶしに最適なので，おひまだったら遊んでみてください。

遊びかた

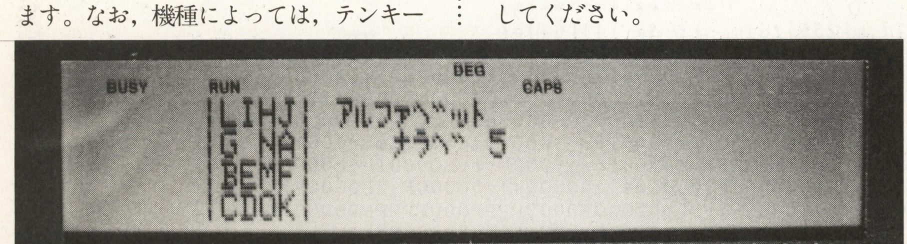
このゲームは，4×4のマス上で，アルファベットを[A]～[O]の順番（第1図）に並べ替えるというものです。

操作はすべてテンキーを使います（第2図）。そして，動かしたいアルファベットに対応するキーを押すと，そのアルファベットが空白のあるほうに移動させられます。意味がわかりにくいかと思いますが，第3図−1の場合，[D]に対応する[／]を押すと第3図−2のようになります。なお，機種によっては，テンキー上の[Exp]が，[＝]になっているものもありますが，問題ありません。

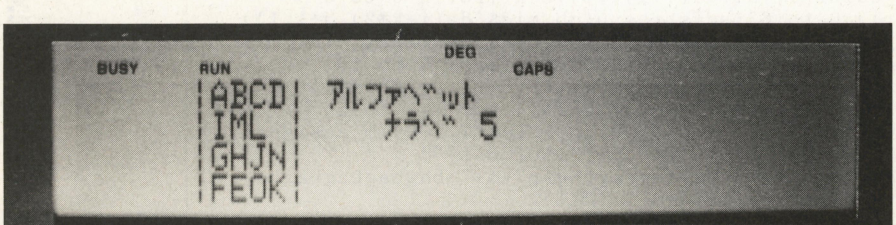
このプログラムでは，アルファベットが並び終えたかどうか（第1図の並び方）をチェックする機能がありません。チェックする機能を付けると処理が多少ですが遅くなり，遊び勝手が悪くなるためです。遅くなってもいいと思う人は，ゲームの終了をチェックする機能を付けてください。

さいごに

この「アルファベットならべ5」が完成する前日，「アルファベットならべ4」が完成しましたが，ポケコンがバグってしまい，中のデータがすべて破壊されてしまいました。そこで，作り直したのがこの「アルファベットならべ5」です。機能があまりにも少ないので，付け足せる人は，機能の一つでも二つでも付け足してください。



▲《写真1》左上からＡＢＣＤ順に並べるパズル・ゲーム



▲《写真2》一番上が揃った。結構頭を使うゾ

CHECKER FLAG

影：結構頭を使うなぁ。
つぐ美：でも，そんなに難しくもないわね。
Dr.D：終了判定も欲しかったのぉ。それほど長くはならないはずじゃ。

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	

《第1図》

7	8	9	／
4	5	6	*
1	2	3	−
0	.	Exp	+

《第2図》

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	

《第3図−1》

A	B	C	
E	F	G	D
I	J	K	H
M	N	O	L

《第3図−2》

★グラディウス2（コナミアンティークス）ついに終わらせたぜイエー!!ケーッケッケッケイーヒヒヒ!!（埼玉県所沢市・野沢プロト21歳）……
【つぐ美：5月のあくせすROOMの後日談ね。影：宿命の敵を倒した喜びがヒシヒシと伝わってくるぞ。とくに「ヒヒヒ」のあたりで。】

『アルファベットならべ 5』のプログラム・リスト

```
10:'SAVE "AL5.BAS"
20:'-------------------
30:' ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ ﾅﾗﾍﾞ 5
40:'            by S.Kudo
50:'-------------------
60:CLS :CLEAR :RANDOMIZE
   :PRINT "WAIT!"
70:DIM G$(3,3)*1,MX(30),
   MY(30)
80:FOR I=0 TO 30:MX(I)=-
   1:MY(I)=-1:NEXT
90:FOR I=0 TO 16:READ K:
   READ MX(K-31),MY(K-31
   ):NEXT
100:FOR J=0 TO 3:FOR I=0
    TO 3:G$(I,J)=" ":NE
   XT :NEXT
110:FOR I=65 TO 79
120:X= RND 4-1:Y= RND 4-
   1
130:ON -(G$(X,Y)<>" ") G
   OTO 120
140:G$(X,Y)= CHR$ (I):NE
   XT :CLS
150:*MAIN
160:GOSUB *SP:GOSUB *WA:
   GOSUB *HY
170:*MAIN2:A$=INKEY$ :ON
    -(A$="" OR ASC A$<3
   1 OR ASC A$>61) GOTO
    170
180:CX=MX( ASC (A$)-31):
   ON -CX GOTO *MAIN2
190:CY=MY( ASC (A$)-31)
200:ON -((SX<>CX AND SY<
   >CY) OR G$(CX,CY)="
   ") GOTO *MAIN2
210:IF CX>SX THEN *X1
220:IF CY<SY THEN *Y0
230:IF CY>SY THEN *Y1
240:*X0:FOR I=SX-1 TO CX
    STEP -1:G$(I+1,CY)=
   G$(I,CY):NEXT :GOTO
   *XY
250:*X1:FOR I=SX+1 TO CX
   :G$(I-1,CY)=G$(I,CY)
   :NEXT :GOTO *XY
260:*Y0:FOR I=SY-1 TO CY
    STEP -1:G$(CX,I+1)=
   G$(CX,I):NEXT :GOTO
   *XY
270:*Y1:FOR I=SY+1 TO CY
   :G$(CX,I-1)=G$(CX,I)
   :NEXT
280:*XY:G$(CX,CY)=" ":SX
   =CX:SY=CY:GOSUB *HY:
   GOTO *MAIN2
290:*WA:FOR I=0 TO 3:LOC
   ATE 6,I:PRINT "¦":LO
   CATE 11,I:PRINT "¦":
   NEXT
300:LOCATE 13,0:PRINT "ｱ
   ﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ"
310:LOCATE 16,1:PRINT "ﾅ
   ﾗﾍﾞ 5"
320:*HY:FOR I=0 TO 3:LOC
   ATE 7,I:PRINT G$(0,I
   );G$(1,I);G$(2,I);G$
   (3,I);:NEXT :RETURN
330:*SP:FOR J=0 TO 3:FOR
    I=0 TO 3:ON -(G$(I,
   J)>" ") GOTO 350
340:SX=I:SY=J:I=3:J=3
350:NEXT :NEXT :RETURN
360:DATA 55,0,0,56,1,0
370:DATA 57,2,0,47,3,0
380:DATA 52,0,1,53,1,1
390:DATA 54,2,1,42,3,1
400:DATA 49,0,2,50,1,2
410:DATA 51,2,2,45,3,2
420:DATA 48,0,3,46,1,3
430:DATA 31,2,3,61,2,3
440:DATA 43,3,3
```

評…やりこんでるのか(Dr・D)



by BLUE HAWK

評…薄墨さけたほうがキレイだよ(影)



by 来夢ん

評…ホコリかぶってしまってます64(編)



by DragonHalf

評…そのへんで振り回さないように(影)



by 稲村サ吉

評…私はいつでも正常だ(影)



by 夏夕樹

評…いつもハガキありがとう(つぐ美)



by くるくるちょびん!

評…月夜のお散歩?(つぐ美)



by 楸

評…まぶしいです(編)



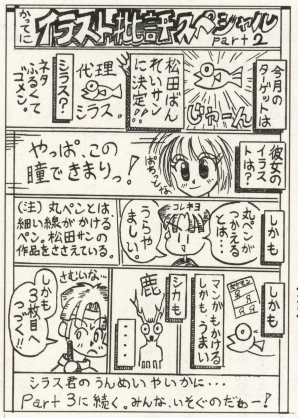
by 鈴木真理子

評…細かい!うまくでるかな…(影)



by 和々草

評…ボツなんてとんでもない(編)



by 僕はGペンだけしか…

評…これからも続けてね(つぐ美)



by 以上、コレキヨでした

★集え同志，ゲーム・ミュージック・スコア復活のために。(神奈川県横須賀市・**後藤拓郎14歳**)……【影：GMスコアの話題に触れていた愛読者カードは今のとこ……3通？う～む。かなり辛いかも。編：影さんが一肌脱いでがんばってみては？影：だって，編集長が，ねぇ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋GS用

ギャラクシーフォース
～DEFEAT～

●粟田英樹　　©SEGA

筐体はまわる。されど進まず

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第16弾は，セガの「ギャラクシーフォース」より「DEFEAT」をお届けします。この頃（約10年前）のセガの体感ゲームは今の大型筐体(きょうたい)ゲームのルーツではないかと思います。音楽のほうも，これより一つ前の体感ゲームである「サンダーブレード」から，チョッパーベースのサンプリング音を聴くことができます。変拍子の曲もあったり，フュージョンやジャズの香りのする曲もあり，ゲームミュージックもずいぶん変わってきたな，と思わせられました。

リストについて

最後まで頭を悩ましたのが冒頭のメロディーの音色です（トラック9）。ここでの選択も今一つと言わざるを得ません。例によって元の音色はFM音源なので，かつてなら「モジュレータのトータルレベルを…」といった具合に音色をいじることができるのですが，最近のデジタル音源はなかなかそうはいきません。

今回のリストは，SMC V1.12A以降でないとコンパイルできません。ベロシティ増減のコマンド（[,]）の直後に増減量を数値で指定するような記述を用いています。この機能はV1.12Aから実装されています。

SC-88以降で鳴らす場合は，55mapにしてください。肝心のチョッパーベースがとても貧弱になってしまいます。

最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail: hawata@ss.titech.ac.jp

『ギャラクシーフォース～DEFEAT～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== gf002.smc ====

;-----------------------------------------------------------------
;「GALAXY　FORCE」より「DEFEAT」
;作曲　　　　　　ファンキーK．H．
;データ入力　　　粟田英樹
;コンパイル確認　SMC V1.12A
;-----------------------------------------------------------------
#include   <smfstd.smi>
#include   <smf_gm.smi>
#include   <rol_gs.smi>
#include   <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------
#music-name"DEFEAT from GALAXY FORCE (SEGA) for SC-55"
#copyright "Copyright (C) 1988 SEGA"
#programmer"粟田英樹"
#instrument"Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------
#division  48
#tempo              125
#beat               4/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------
#define     drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define     drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define     S:s?1?2,256,-1
#define     W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define     X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define     Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define     init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define     init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------
2 ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}    @z1
3 ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}   @z10        $W
4 ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}                    @z10      $W
5 ${Name:"Bass"}                                     @z1       $W
6 ${Name:"E.Piano 1"}                    @z2         $W
7 ${Name:"E.Piano 2 (Left)"}             @z3         $W
8 ${Name:"E.Piano 2 (Right)"}            @z4         $W
9 ${Name:"Synth. 1"}                     @z5         $W
10          ${Name:"Synth. 2 (Center)"}              @z6       $W
11          ${Name:"Synth. 2 (Left)"}                @z7       $W
12          ${Name:"Synth. 2 (Right)"}               @z8       $W
13          ${Name:"Synth. 3"}                       @z9       $W
;-----------------------------------------------------------------
2 @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}           r4
2 @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2 @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2  ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2 @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2  ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2  ${cho-str:$7F} r2
2 @{REM:"Voice Reserve"}
2 ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------
;                    Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                    ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                           ${init-Nop:}
5                    ${init: 8, 0, 20,  0, -12}
6                    ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7                    ${init: 2, 0, 40, 16,   0}
8                    ${init: 2, 2, 40,  0,   0}
9,10,11,12,13                 ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------
2           @000 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
3,4                     r1        r1       r1       r1                   $X
5           @037 r1 v084 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
```


★創刊200号記念OFコンテストは，やってくれないんですか?（神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆25歳）……【影：個人的に，密かに計画中(笑)年末ぐらいに届いたハガキが対象かな?でないとネタ(?)が風化してしまうし。でも一番になっても何も出ないよ。OK?】

```
6 @@127,0 @004 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
7 @@127,0 @004 r1 v060 r1 w127 r1 p001 r1 M0          $X
8 @@127,0 @004 r1 v060 r1 w127 r1 p127 r1 M0          $X
9       @007 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0
9         r1 ${cutoff2:+10}
9         r1 ${resonance2:+10}                                   $X-2
10              @081 r1 v054 r1 w127 r1 p064 r1 M0       $X
11              @081 r1 v054 r1 w127 r1 p001 r1 M0       $X
12              @081 r1 v054 r1 w127 r1 p127 r1 M0       $X
13              @016 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0       $X
;--------------------------------------------------------------------------
2 i 0 o2 @%1 L16 u072 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3 i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4 i 0 o2 @%1 L16 u072 @q0 q%2  @[+50 @]-50
5 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
7 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
8 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
9 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10         i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
11         i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
12         i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
13         i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;--------------------------------------------------------------------------
; Sequence
;--------------------------------------------------------------------------
#define    hihat01:f+]f+f+f+[ f+]f+f+[f+ ]f+[f+]f+f+[ f+]f+f+f+[
#define    hihat02:]f+f+[f+]f+ f+[f+]f+[f+ ]f+[f+]f+f+ f+[f+]f+f+[
#define    hihat03:f+]f+f+f+[ f+]f+f+[f+ ]f+[f+]f+f+ f+[a+8.
#define    ep01:d-&a-&<c?1>r16d-&a-&<c16>r16d-&a-&<c16+1>
#define    ep02:d&f&b-2.r16f&b-&<d16>r16f&b-&<d16+2 ¥
           c&f16c&e-8>b-&<d8>f&<c8>
#define    ep03:d&f&b-1 ¥
           r16g16b-16<d16 r16c&e-8. >b-&<d8.c&<c16> r16 >b-&<b-8>
#define    syn01:f&a-&<c?1> r4a-&<c&f4>f&<c&e-8.>f&a&<d8.>f&a&<c8> ¥
           f,-%288a&<c4.>b-&<d8+2+2> r4r8.
;--------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13    |:0 @{REM:"Loop Start"}
;--------------------------------------------------------------------------
 A part
;--------------------------------------------------------------------------

;                        10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2 ${voice-reserve:04,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                        Dr Bs EP PL PR S1 2C 2L 2R S3

* Drum
2 L16 |:2 c4r4rcrrr4 rrrcr4c4r4 : c4r4rcrrrrrc rrrcr4c4r4 :|
2     c4r4rcrrrrrc r4rrrcrccrrrrc
3 L 4 |:7 rdrd :| ddrd
4 L16 |:4 ${hihat01:} : ${hihat02:} :|
4     f+]f+f+[f+ ]f+a+f+a+ f+a+f+f+ f+f+f+f+[

2 |:2 |:3 r4rrrcrcrrr4 :| : crcr rrrc rcrr rrrc :|
2 crrccrrcc2
3 |:7 rdrd :| L16 r4 rdrr dr L24 ]]]d[d[d[ L16 dddd
4 |:2 |:2 ${hihat01:} : ${hihat02:} :| : ${hihat03:} :|
4 f+r]f+[r f+r]f+[r r2

* Bass
5 o2 L16
5 |:2 rgg8&gf8g<b-32&@N2b-32r@N0<c>b-rff+g
5 >gb-f8rg8f<c<c>cc<drrr >fg>g8&gf8gb-8ff&fg8.
5 <fg>g8r<cr>b-gg<g>g<b-> : f8. :| f8<e-
5 |:2 rf>a-8r<e-rdr>f<f>fg<grr ga->a-8&a-a-8a-rf<f>f<b-fr>f
5 g<g>g8&gf8g<dgb-<c>> : f8.g ggf8rb-8f<c<c>drfgre- :|
5 >ff8g g<grr>a<arr>b-<b-rr<crrr

* E.Piano 1
6 o4 L 0 u070
6 ${ep01:2.} ${ep02:} ${ep01:16+2.} ${ep03:}
6 ${ep01:16+2.} ${ep02:} ${ep01:16+2.} ${ep03:} r16

* Synth. 1
9 o4 L 0 u110
9 ${syn01:1} ${syn01:16+1} L16 <e-&
9 e-2.>fa-b-<e-& e->a-<e-8+4 L 0 c&f8.c&e-8.b-&d8
9 >b-&<c4.>b-&<d8+2+2r4 L16 >df<de-&
9 e-2.>fa-b-<e-& e-2 L 0 c&f8.c&e-8.>b-&<d8
9 >b-&<c4.>b-&<d8+2+2r2

* etc.
7 |:16 r1 :|
8 |:16 r1 :|
10          |:16 r1 :|
11          |:16 r1 :|
12          |:16 r1 :|
13          |:16 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
 B part
;--------------------------------------------------------------------------

;                        10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2 ${voice-reserve:04,01,03,00,00,06,02,02,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                        Dr Bs EP PL PR S1 2C 2L 2R S3

* Drum
2 L 8 |:3 c4r4rcrc rcrcr2 :|
2     c4rcr4rc16c16 r4r8.c16c4r4 r4r8c16c16r16c8.r4
3 L 4 |:3 rdrd rdd16]15g8g16[15d :|
3     rdrd rdrd16]15g8.[15 rdd8.d16d16]15b16a16g16[15
4 L16 |:3 ${hihat01:} f+]f+f+f+ a+4[ r2 :|
4     ${hihat01:} ${hihat03:} f+]f+f+f+ f+f+[f+]f+ f+[a+]f+f+ f+4[

* Bass
5 o3 L16
5 |:2 cd>b-b-&b-b-g8rrgg<d>gg<d e->gggb-g8.rrgg<e->g8.< :
5 fg-d-d-&d-d->g-8rrg-g-<g->g-g-<f
5 g->g-g-g-<d->g-8.rrg-g-<g->g-8.< :|
5 fg>ggg<frd32&@N1d32+16@N0e-16drc+drr
5 d-d-8d-8d-8d-&d-d-<d->d-b<d->d-b rd-<d->d-b<c>rrfrre-rrdr

* E.Piano 1
6 o3 L 0 u080
6 b-&<d2.d&g4 d&f1 e-&a-&b-1 e-&a-&b-1
6 >b-&<e-2.e-&g4 e-&g1 d&g1 d-&e-1 r1

* Synth. 2
10          o4 L 0 u100
11          o4 L 4 u080
12          o3 L 4 u080

10          g&<g2.d&g4 c&g1 >b-&<a-2.f&a-4 e-&a-1
11          d 2. g f1 f 2.a- a-1
12          b-2.<d d1 e-2.e- e-1

10          >g&<d2>g&<c4c&d4 >b-&<c&e-1 >g2.a4 b-1+8
11            e-2e- g  g 1  d2.d e-1+8
12          >b-2b-<e- e-1 >a2.a b 1+8

10          L 8 b-.a. b.<c .d
11          L 8 e-.d. e. f .g
12          L 8 b .b.<d. e-.e

* etc.
7 |:9 r1 :|
8 |:9 r1 :|
9 |:9 r1 :|
13          |:9 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
 C part
;--------------------------------------------------------------------------
```

```
;               10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2 ${voice-reserve:04,01,00,00,00,00,04,00,00,02,00,00,00,00,00,00}
;              Dr Bs EP PL PR S1 2C 2L 2R S3

*Drum
2 L16 |:14 c4r4rc8.rc8. :|
2      c4r8.cc8.cr4 c4c8.c16c4r4
3 L 4 |:14 rdrd :|
3      rdrd L16 d]d[r8d4rr]20dd[5d[5d[5d[5d
4 L16 |:8 ${hihat01:} : ${hihat03:} :| f+]f+f+f+ f+4[ r2

*Bass
5 o3 L16
5 b->b-8b-r4r<a-b->b-<f>b-8. b-b-8b-r4rb-<f>b-<a-b-rr
5 a>a8ar4r<ga>a<f>a8. aa8ar4ra<a>a<garr
5 |:2 a->a-8a-r4r<ga->a-<f>a-8. :|
5 <b-rfcr<cr>>b&bbb-raa-8. <a-r>a-<e-ra-rgr>a-a-8<<e->a-rr
5 |:2 a->a-8a-r4rf8fg<g>g8 <a->a-8a-r4r<ga-e->a-<a-rr :
5 a>g8gr4r<fge-fgrr a>a8ar4r<gafe-grr :|
5 >b-b-<b->b-&b-b-8<a-b->b-8b-a-a-b-8
5 <a-b->b-b-&b-a-8f&fg<g>gb-<b-rr

*E.Piano 2
7 o4 L16 u100
8 o4 L16 u100

7 |:2 f8.f&f8.b-&b-f8.&ff8b- :|
8 |:2 f8d-8&d-<c8.&c8.>c&c4 :|

7 |:2 f8.f&ff8b-&b-f8.&ff8b- :|
8 f8c8&c<c8>a&a8.c&c4 <c8>d-8&d-<c8.&c8.>c&c4

7 r8c8+4+8.f&fc8f r8c8+8.<c&c4+16>c8.
8 <c4+16>b-8a-&a-b-8.+4 b-8.f&fb-8.+16b-8f&fb-8f

7 g8.f&f<c8>b&bb8.&be-8. d8c8+8.g&gf8c&c8.f
8 g8c8+16<c8.+8.>d&d8.a-16 a-8.d&da-8.+4+16d8.

7 |:2 >a-8.a-&a-8.<g&g8.e-&e-4 >a-8.a-&a-<g8.&ge-8d&d8e-8 :
8 |:2 >a-8g8&g<e-8.&e-f8.&fdf8 >a-8g8+4+16<e-8.&e-ce-8 :

7 >a8.a&a8.<f&f8.d&d4 c8.c&cg8.+4+8c8 :|
8 >a8a8+16<g8.&ge-8.&e-ce-8 r8>a8+8.<f16&f16e-8.de-8. :|

7 c8.c&c8.f&fc8.+4 r8[3a-8<[3c8.[3f&f[3g8.+16<[3c8.
8 g8a-8+16g8.+8.d&de-8. g8.[3a-&a-<[3c8.[3f8.[3a-&a-8.<[3e-

*Synth. 2
10          o3 L 1 u080
10          b- b- a a L 0 a-&<c1> a-&<c1 c&f1 c&d1
10          L 1 <c1> a-1 >a2.<a4 <f1
10          r1 r1 r1 r1

*Synth. 3
13          o6 L 4 u090
13          c1& c>b-<cd- c1 a1 >a-2<f..e-16& e-1 >g2<f2 >b1
13          <e-2.>a- <f2.e- d8.e-8.c8+2+1
13          L 0 g1+2 e-8,-4.<c4.,-1 >f1 b-,-1e-4e-8.d16+2

*etc.
6 |:16 r1 :|
9 |:16 r1 :|
11          |:16 r1 :|
12          |:16 r1 :|

;------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13    :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;------------------------------------------------------------------------
; end of file.
;------------------------------------------------------------------------
```

```
;以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;     Trk:     Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;       1:        0mc
;       2:    16428mc     192mc     8064mc     7872mc
;       3:    16464mc     192mc     8064mc     7872mc
;       4:    16418mc     192mc     8064mc     7872mc
;       5:    16440mc     192mc     8064mc     7872mc
;       6:    16464mc     192mc     8064mc     7872mc
;     7~8:    16512mc     192mc     8064mc     7872mc
;       9:    16608mc     192mc     8064mc     7872mc
;   10~13:    16512mc     192mc     8064mc     7872mc
;・チェックサム
;          1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;      0 ..... .PU7C .UJU7 .HXU. 6KWZM 1.... 7T.10 0NFM3 4373R .TC29  347B
;     50 H6G8A ..JR5 DRL1. 1YJTB 5KS9H UGD.6 00PD4 LXGS3 A...M MF3.X  A8F7
;    100 .W.F. 7.K.. .D..T RP5JG .8CM5 6.90M 3N.6K .G4L3 .A6Z7 39W.Y  78EC
;    150 M1037 4..1. ..P.. TTKJN 83.9L CF50K .GYG7 .9M99 .NRM. FUG.0  48EE
;    200 2J.YH K0X.. G...G ..T5X 5SP.9 L8FT9 0CEF. KG1.X U.4E. P7.L8  6F72
;    250 .9R.U A.HY. 9S3EG .8WJ6 A.YN2 37..8 ..... ..... ..... .....  5FDD
;------------------------------------------------------------------------
;Total 9CPZL 02RWJ HARZ5 JPWPF X2A2N UBRRN XA8J1 JW6U3 NL87N 392LZ  3A2A
;------------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.10Dです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000, MS-DOS, Windows 95, NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM, GS, XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★影さんに質問です。パソコン壊したときには，どんなこと考えるんですか?①さらに壊す。②トンズラ。③謝る。（福島県双葉郡・梅松　徹14歳）……【影：無難に③。スキあらば②。誰もいないと，意志とは無関係に①になることも。編集長：ほう，それは初耳。影：ギク。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

ラストブロンクス
～洋子ステージ～

●メモル（21歳）　©SEGA

危険ですので絶対マネをしないで

ラストブロンクスより，洋子ステージの曲です。

速いフレーズが多くて音採りに苦労しました。ブラスが何かちがうような気がするけど，まいいか（オイ）。

今月のマクロ

リスト中にシステム変数だらけのなんだか複雑なマクロ（pu/pu）がありますが，これはピッチベンドを楽に実現するためのものです。なぜ複雑になってしまったかというと，PC-9801のサウンドドライバであるFMPのピッチベンドと同じ感覚で使えるようにしたかったからです。と言っても何のことだかわからない人も多いだろうから詳しく書くのはやめておきます。わかる人はぜひ使ってみてください。ちなみにpuが音程の上昇でpdが下降になります。なおこのマクロはsmfstd.smi中にあるGLISSANDマクロを参考に作りました。

GM対応について

今回はスネアの音にGM定義外の音色を使っているので，そのままではXG非対応の音源でまともに聴けません。そこでリスト中に修正個所を示しておきました。22行目の先頭のセミコロンを外し，21行目の先頭にセミコロンをつけてください。これでGM対応になるはずです。なおこれを行なうと，当然チェックサムの結果も違ってしまうので，注意してください。

E-mail:memoru@tokyobbs.or.jp

★参考にした資料

・CD"ラストブロンクス東京番外地　サウンドトラックvsクラブリミックス"（PCCG-95001）

GORRY先生より一言

激しくかき鳴らされるギターがポイントになるこの曲。今回は時間の都合でSC-88Proでしかチェックできなかったのですが，いい感じです。

最近，少し投稿に疲れを感ずるような部分が見えるような気がします。フレッシュな新人の登場と，彼らを引っ張るような常連の投稿をお待ちしております。

『ラストブロンクス～洋子ステージ～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
 1 : ;------------------------------------------------------------------------
 2 : ; LAST BRONX 東京番外地
 3 : ; -- LUST SUBWAY [YOKO] --                Programmed by メモル
 4 : ; (C)SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996                        (memoru@tokyobbs.or.jp)
 5 : ;------------------------------------------------------------------------
 6 : #include    <smfstd.smi>
 7 : #include    <smf_gm.smi>
 8 : #include    <yam_xg.smi>
 9 : ;--------
10 : #music-name"LAST BRONX 東京番外地 -- LUST SUBWAY"
11 : #copyright "(C)SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996"
12 : #programmer"MEMORU"
13 : #instrument"YAMAHA XG (MU10)"
14 : ;--------
15 : #division  48
16 : #tempo              144
17 : #beat               4/4,48,8
18 : #fadeout-loop-count  3
19 : ;--------
20 : #define    k:o2i-1u113        ; Bass drum
21 : #define    s:o2i-2u92         ; Snare drum(forXG)
22 : ;#define   s:o2i4u105         ; Snare drum(forGM)
23 : #define    l:o2i6u98 ; Hihat Closed
24 : #define    o:o2i10u90         ; Hihat Open
25 : #define    i:o2i3u108         ; Hand Clap
26 : #define    r:o2i2u56 ; Analog Snare
27 : #define y:o3i9u113   ; Crash Cymbal L
28 : ;--------
29 : #define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
30 : #define    progxg:@@0,?2 @?1 -1
31 : #define    drumxg:@@127,0 @?1 -1
32 : #define    mixer:v?1 r%1 p?2 r%1 ${REVERB-DEPTH:?3} r%1 ¥
33 :            ${CHORUS-DEPTH:?4} r%1 ${VARIATION-DEPTH:?5} r%1
34 : #define    pow:@?Z,??i ?1 %1&i?Z+7 ?1 %1&i?Z >?1 ?2-%2 <
35 : ;--------
36 : #define    pu:@?A,??p @?B,?1 @?C,??C @?A,76 @?A,??C @?B,?4 ¥
```

★MATTAさん，私もハイパーヨーヨーやってます。アトミックファイヤーができない…。（愛媛県松山市・元M中のコンピュータウイルス15歳）……【**編**：ほら，大丈夫。仲間は大勢います。**つぐ美**：これ…きゃっ，けっこう難しいのね。**影**：つぐ美ちゃんがヘタな…うぎゃ。】

```
            @?D,??D @?A,?D @?B,?3 ¥
            @s127,0,%??C,?D,?C,@e sb127,256,%?2 ?5 sb0
#define     pd:@?A,??p @?B,?1 @?C,??C @?A,76 @?A,??C @?B,?4 ¥
            @?D,??D @?A,?D @?B,?3 ¥
            @s127,0,%??C,?D,-?C,@e sb127,256,%?2 ?5 sb0
;${pu/pd:音程差,delay,speed,rate,MML}
;----------------------------------------------------------------------
2 @{TRACK-NAME:"Bass"}
3 @{TRACK-NAME:"Melody1(sax)"}
4 @{TRACK-NAME:"Melody2(guitar)"}
5 @{TRACK-NAME:"Chorus"}
6 @{TRACK-NAME:"Brass"}
7 @{TRACK-NAME:"Voice"}
8 @{TRACK-NAME:"Percussion"}
9 @{TRACK-NAME:"Bkg. Guitar"}
10          @{TRACK-NAME:"Drums(BD,SD)"}
11          @{TRACK-NAME:"Support Drum"}
12          @{TRACK-NAME:"Drums(Cym&HH)"}

2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12      ${smcinit:}
;--------
2 @z1
3 @z2  r4
4 @z3  r4r8
5 @z4  r4r8r8
6 @z5  r4r8r8r8
7 @z6  r4r8r8r8r8
9 @z8  r4r8r8r8r8r8
10          @z10 r4r8r8r8r8r8r8
11          @z9  r4r8r8r8r8r8r8r8
8,12        @z10 r4r8r8r8r8r8r8r8r4

2 @{REM:"GM system on"}         ${GM-SYSTEM-ON:} r%22
2 @{REM:"XG system on"}         ${XG-RESET:} r%6

2 @{REM:"Reverb Type= HALL2"} ${X-REVERB-TYPE:$01,$01} r%1
2 @{REM:"Variation setting(AMP SIMULATOR)"}
2 ${X-VARIATION-TYPE:$4b,$00} r%1
2 ${X-VARIATION-PARAMETER-1:$00,$2b} r%1 ;Drive
2 ${X-VARIATION-PARAMETER-4:$00,$55} r%1 ;Output Level
2 ${X-VARIATION-PARAMETER-10:$00,$75} r%1;Dry/Wet
2 ${X-VARIATION-CONNECTION:$00} r%1       ;(Insertion)
2 ${X-VARIATION-PART:$07} r%1             ;(Part#8)

2,3,4,5,6,7,9,10,11  ${BENDER-RANGE:2} r%1 @B0 r%1 w127 r%1 M0 r%1

2 ${progxg:40,40} r%1 u120 o1 l16 q%1 ${mixer:113,64,30,0,0}
3 ${progxg:66, 0} r%1 u99  o4 l8  q%1 ${mixer:118,54,47,11,0}
4 ${progxg:30, 0} r%1 u95  o4 l8  q%1 ${mixer:100,95,53,10,0}
5 ${progxg:55, 0} r%1 u90  o5 l8  q%2 ${mixer:72,64,60,14,0}
6 ${progxg:62,41} r%1 u123 o4 l16 q%0 ${mixer:113,64,40,21,0}
6           ${ATTACK-TIME:23} r%1 ${HARMONIC-CONTENT:75}
7 ${progxg:86,24} r%1 u87  o5 l16 q%1 ${mixer:110,64,38,10,0}
7     ${ATTACK-TIME:46} r%1 ${BRIGHTNESS:68} r%1 ${HARMONIC-CONTENT:83}
9 ${progxg:31, 0} r%1 u92  o2 l16 q%3 ${mixer:59,64,10,10,0}
9           @[-8 @]+8
10          ${drumxg: 1}    r%1      o2 l16 q%0 ${mixer:91,64,67,0,0}
10                    ${NRPN-DRUM-PITCH:34,60,0} r%1
10                    ${NRPN-DRUM-EG-DECAY-RATE:34,52,0} r%1
10                    ${NRPN-DRUM-RESONANCE:34,80,0} r%1
10                    ${NRPN-DRUM-PITCH:65,61,0} r%1
10                    ${NRPN-DRUM-REVERB:65,45,0} r%1
10                    ${NRPN-DRUM-REVERB:66,45,0}
11          ${progxg:117, 0}r%1 u78  o1 l4  q%2 ${mixer:120,64,10,0,0}
11                    ${HARMONIC-CONTENT:0} r%1 ${ATTACK-TIME:44} r%1
11                    ${NRPN-EG-DECAY-TIME:44,0}
8,12        u108 l16 q%0 @[-8 @]+8

2 r8r8r8r8r8r8r8r4+4-%45
3 r8r8r8r8r8r8r8r4-%10
4 r8r8r8r8r8r8r4-%10
5 r8r8r8r8r8r4-%10
6 r8r8r8r8r4-%11
7 r8r8r8r4-%12-%1
9 r8r8r4-%10
10          r8r4-%15
11          r4-%12
;----------------------------------------------------------------------
;Bass

#define     Bs1:dr8.f8.grgg8ar>cr<

2 r1 |:0
2 |:2 dr8.f8.grgg8f4 ${Bs1:}
2 dr8.f8.grgg8f4 dr8.f8.grgg8frfr :|
2 |:16 ${Bs1:} :| r1 :|
;--------
;Chorus

5 z12 r1 |:0
5 |:2
5 c0&]e.<[a0&>c2.&c16& c2..<a> e0&]g.[ :
5 c0&e1.&e8.<a> :| c0&e1..&e16
5 |:17 r1 :| :|
;--------
;Melody

3,4         r1 |:0
3,4         |:7 r1 :| r2..[a]

3 >e.cr16<[a1&a4]>${pu:2,1,1,13,]d4.[} ¥
  d.er16d&d2& d2&m60d4.m0<[a16]r16
```


★つぐ美さんの年齢に追いつくのが嫌なので，20回目の誕生日が過ぎたけど19歳でいこうと思う。(千葉県木更津市・**秋野宏和19歳?**)……**【影**：つぐ美ちゃ～ん。アレ?**Dr.D**：お昼食べに行ったようじゃが。**影**：なんでいつもいないんだ!?**Dr.D**：さぁ，ワシに言われても…。**】**

```
4 >e.cr16<a&a2& a2&a>${pu:2,3,1,14,d4.} ¥
  d.<a.f&f2& f2&m60f4.m0a16r16
3 >d.er16d&d2& m60d4m0]d4[c]d4. ${pu:2,1,1,14,]d2.[g4} ¥
  e[d[d]e4<${pu:1,1,1,8,a-4}r
4 >d.<a.f&f2& m60f4m0>d4cd4. <a1& a2..r

3 >e.cr16<[a&a2& m60a2&am0]>${pu:2,1,1,12,]d4.[} ¥
  d.er16d&d2 ${pu:1,0,1,22,d-2&m60d-4&m0d-}< ¥
  ${pd:1,16,1,7,[a]}
4 >e.cr16<a&a2& m60a2&am0>@N-2e%6@N0e4.-%6 ¥
  f.er16d&d2& d2&m60d4&m0d<a
3 >d.er16d&d2& d4${pu:2,1,1,13,]c4}cd4. ¥
  ${pu:2,1,1,14,d2&m60d4m0]g4[} e[d[d]e4c<[a]r
4 >d.<a.f&f2& f4>${pu:2,4,1,14,c4}cd4. <a1& m50a2..m0r

3,4          r1 :|
;--------
;Brass

6 r1 |:0
6 |:7 r1 :|
6 z+7 r4l32<ab>cdefga z,+12 l16aarraarr
6 |:2 |:6 r1 :|
6 z+12 r4<gab>cd8rer8dr z,+7d8rdr8a8&a2
6 :|
6 r1 :|
;--------
;Voice

7 r1 |:0
7 |:2 r1 r1
7 r>c<brg0&arra0&>c< ra0&>c<a0&>c<rrb0&>d8<a0&>c<
7 ra0&>c<g0&bre0&arrf0&a r2 :|
7 |:17 r1 :| :|
;--------
;Drums

#define    Dr1:|:4 $kc4c0&$ic8.$rc : $kc$rc8.$kc0&$ic4 :|
#define    Dr2:|:3 $kc4c0&$sc8.$rc   $kc$rc8.$kc0&$sc4 :|

10         $kc4c4c4c0&$scccc |:0
10         ${Dr1:} $kc8$sc8$kc0&$ic4
10         ${Dr1:} $kc0&$s[cc8cc0&]$kc$s[cc8]
10         |:2 ${Dr2:} $kc4c0&$sc8.$rc $kc$s[c8.]c0&$kc8.$rc
10         ${Dr2:} $kc4c0&$sc8.$rc $kc$s[c8c]c0&$kc$scc8
10         :| $kc4c4c4c0&$scccc :|

11         eeee |:0
11         |:25 eeee :| :|

12         $yc4r4r4c4 |:0
12         |:6 $yc0&$lc[[c]$oc8] |:15 $lc[[c]$oc8] :| :|
12         $lc4$yc4c4c4 :|
;--------
;Percussion

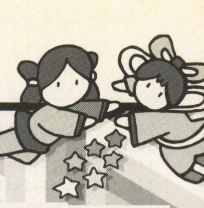
#define    co:o4i-1 u89
#define ti:o4i1 u84
#define    Pc1:|:3 re8rr4 rre8r4 :|

8 r1 |:0
8 ${co:} ${Pc1:} re ${ti:} f8e8fe8ef8e8f8
8 ${co:} ${Pc1:} ${ti:} e8r8 l24[[e]e]e]ee[[ l16r2
8 ${co:} |:4 ${Pc1:} re8rr2. :|
8 ${ti:} f8e8f24f24f24eefe8ef8f8 :|
;--------
;Backing Guitar

#define    cut:[[${pow:?1,16}[${pow:?1,16}]]]${pow:?1,8}
#define    Gt1:${cut:?1}${pow:?1,8}${cut:?1}[[${pow:?1,16}]${pow:?1,8}]¥
  [[[${pow:?1,16}]]]${pow:?1,8}¥
  [[${pow:?1,16}]${pow:?1,8}][[[${pow:?1,16}]]]${pow:?1,8}¥
  ${cut:?1}[[${pow:?1,16}[${pow:?1,16}]]]${cut:?1}

9 r1 |:0
9 |:4 ${Gt1:a} :|
9 |:2 ${Gt1:a} ${Gt1:f} ${Gt1:g} ${Gt1:a} :|
9 r1 :|
;-----------------------------------------------------------------
;---以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。
;Trk:      Total: LP Start:   LP End:  LP Total
;  1:         0mc
;  2:     15348mc     456mc    5256mc    4800mc
;  3:     15432mc     456mc    5256mc    4800mc
;  4:     15432mc     456mc    5256mc    4800mc
;  5:     15598mc     456mc    5256mc    4800mc
;  6:     15432mc     456mc    5256mc    4800mc
;  7:     15347mc     455mc    5255mc    4800mc
;  8:     15360mc     456mc    5256mc    4800mc
;  9:     15337mc     456mc    5256mc    4800mc
; 10:     15348mc     456mc    5256mc    4800mc
; 11:     15382mc     456mc    5256mc    4800mc
; 12:     15348mc     456mc    5256mc    4800mc
;
;        1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;    0 ..... PUK.F E5M.H TUN.F Z.NCW DZ.WG S.3D. ..H.. K..KP DPXNN  1F16
;   50 9MK1. B.AU7 CP0LW 8D.MA .45ZY 3SNF. 9.Z3Z NUYHG 2TZ90 93M9A  B66A
;  100 YX8.P ZBA7M CEL.. .Z.4F 7Y... YA63F ...HN ..S.U .JG.. .J.P.  B27B
;  150 E3.F. ..5A5 0908. ..54Z UW... Z6.FJ JM6H. NA.ZG T...N D4.68  9B10
;  200 7CM.. .N... 2.626 H.... ..... ..... ..... ..... ..... .....  C982
;-----------------------------------------------------------------
;Total RMH56 N2FKM 8UB2K MKS5G YLM79 9JKZ6 L2BG7 08905 GEBRH SCTCY  7058
```

★会社が4班3交替だから，自由な時間が少なくて，本を読む時間も少なくて，辛いです。(三重県多気郡・谷　芳寛18歳)……【**影**：会社が1班交替なし，寝る時間なくて辛い。**編**：仕事サボって寝てるからじゃないですか?**影**：うぅ～。**編**：そんな目でみてもダメですよ。】



マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 5月号中間集計報告

編：プログラム・コンテストの5月号の中間集計が出てきました。

Dr.D：「劫雨」の人気がすごいのぉ。2位以下はそれほど票に開きがないので，かなりの混戦が予想されて楽しみじゃな。

編：まだ始まったばかりですし，どんなプログラムがトップになるかわくわくしますね。

影：200号までまだまだコンテストは続くから，作る人も投票する人もバンバン送ってきてほしいですね。

つぐ美：表には出ていませんが，ミュージック・プログラムも人気がありますね。みんな，がんばって！

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑤-11	劫雨	杉井 光（20歳）	421
2	⑤-9	封じられた金鉱	辰巳純一（17歳）	177
3	⑤-7	AntiGravity Kart Racing	渡辺裕規（17歳）	110
4	⑤-12	Beep Play Soft Ver5.00	よっつい（14歳）	98
5	⑤-1	川上り	片本真一（14歳）	92

（5月6日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「DICEWAR」／山中洋昭

（編：サイコロを使った対戦ボードゲーム。目の数をいろいろな要素に活かしてますね。2人用だけでなくコンピュータのアルゴリズムも考えてみてください）

●PC-9801用「桜」／島田工聖

（Dr.D：スピード感あるワンキー・ゲームじゃが，ところどころで動作がおかしいのが残念じゃ。次もがんばって！）

●FM TOWNS用「おはじき」／武政修

（影：対戦型おはじき。動きはいいけど，もう一つ工夫がほしいなぁ。反射する壁とかいろいろ要素をつけ加えると，もっともっとおもしろくなるぜっ！）

影さんの マジック・ボックス

（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

投稿ありがとう

木村圭吾／西島 人／梶原重幸／妹山喜次郎／渡辺剛史／松江祐輔／中島裕喜／参納大樹／峠 恒司／杉田充宏／栗栖隆一／田中大輔／よっち／れっつ／数田尚弘／佐藤 卓／廣島直樹／碇野 稔／木村雄一／永ちゃん／AtSoft／多田秀樹／萩原大輔／伊東哲和／栗原幸保／小森靖児／井上幹雄／GoTo／苦理絵意太／稲盛泰一／高野 清／南 利美／斉藤典臣／刑部慶一／DIG SOFT／田中早紀雄

※全員紹介できなくてごめんなさい。

対応機種 **PC-9800シリーズ**
対応言語 N88-日本語BASIC(86)-DOS
作品名：**COLOR SELECTER**
内　容：N88-BASICで4096色を閲覧

```
10 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
,0,,,2:CLS 3
20 N$=INKEY$:FOR I=1 TO 3:R(I)=(VAL(
N$)=I*3-2)-(VAL(N$)=I*3)
30 A(I)=A(I)+R(I):IF A(I)>15 OR A(I)
<0 THEN A(I)=A(I)-R(I)
40 NEXT:D=A(1)+A(2)*16+A(3)*256:COLO
R=(1,D):LINE(0,40)-(639,399),1,BF
50 LOCATE ,0:PRINT"ブルー"A(1)"レッ
ド"A(2)"グリーン"A(3)"総合"D" ":GO
TO 20
```

解説 このプログラムは，BASICで赤・青・緑の三色の配合割合で4096色の色を作ることができます。操作方法は，テンキーの[1・3]，[4・6]，[7・9]で配色を変化させます。ここで作った色番号の「総合」を，COLOR=(1,4000)として使用すれば，普段は青の1に，4000番目の色を使用することができます。

これから，「よし！ものすごいグラフィックに挑戦しよう！」という方にはいいお話だと，思います。

※※1回で使用できる色は16色までなので，どれかの色と入れ替えてください※※

◀by 怪盗プー

今月のワンポイント・テクニック

―― 影さんのマジック・ボックス ――

○環境　MSX turboR 専用

○内容　CPUの切り換えと作動中のCPUを調べる機能を持つ プログラムです。

```
1 FOR I=1 TO 16:POKE &HCFFF+I,VAL("&H"+MID
$("23237EC680CD8001C92323CD830177C9",I*2-1
,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD009
```

○使い方　一旦 run すると、マシン語の書き込みなどを行なって 終了します。以後、次の文で CPUの切り換え、調査ができます。

<CPU切り換え>　A=USR(n)
n=0でZ80，n=1でR800ROM，n=2でR800DRAMに切り換わります。

<CPU調査>　B=USR1(0)
実行後の変数Bが、0の時…Z80，1の時…R800ROM，2の時…R800DRAM。

◀by 長谷川直紀

今月のワンライン・プログラム

PC-9801シリーズ
N88-日本語BASIC(86) DISK/DOS-BASIC

```
10 CLS:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$
,2)):A$=CHR$(INT(RND(1)*46)+48):I
=17:B$="":LOCATE 41,12:PRINT AKCN
V$(A$):WHILE A$<>B$ AND I>0:OUT&H
74,18-I:LOCATE 41,15:B$=INKEY$:FO
R W=1 TO 7000:NEXT:I=I-1:WEND:IF
I>0 THEN S=S+I:GOTO 10 ELSE LOCAT
E 38,14:PRINT"SCORE";S
```

★ 遊びかた ★

runすると画面中央に文字や記号が少しずつ見えてきます。文字がわかったら，それと同じキーを押すと点数が入ります。点数は文字や記号の出ている部分が少ないほど高くなります。文字や記号が全部見えてしまうと終わりです。

▲by 辻智幸

■**おわびとお知らせ**：6月号のFX-890P用「ポケジャン」，SPICE用「ウィザードリィ ～リルガミン・サーガ～」，SPICE用「PU/LI/RU/LA ～結晶体の山～」にエントリー・ナンバーがついていませんでした。それぞれ，⑥-15，⑥-16，⑥-17として投票してください。ごめんなさい。（編集部）

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥　8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払 込 取 扱 票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）
0 0 1 5 0 - 3 5 1 9 6 1

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金

特殊取扱

通信欄

※ 定期購読誌名 ※新規 継続

購読期間 年 月号より 年間

送金額（送料当社負担） 円

御希望誌・ソフト・グッズ名

冊数

送金額（送料共） 円 円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□

産業分類

所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL

年令 才

性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ）※

（電話番号 − − ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください 5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒[illegible]0円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通話スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03−3445−8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06−203−3361
西部本社 092−431−7411
名古屋支局 052−261−4541
札幌支局 011−641−5591
仙台支局 022−227−7211
関東総局 0273−26−3206
静岡支局 054−289−0121
新潟支局 025−245−2526
松本支局 0263−36−2266
金沢支局 0762−63−8661
京都支局 075−221−8021
広島支局 082−228−5581
高松支局 0878−61−3111
鹿児島支局 099−226−3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC

応募カード

キリトリ線

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑦

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む	何人で読みますか　（　）人		

お楽しみプレゼント⑦応募欄

＊245ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄

（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑦ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●あなたはデジタルカメラに興味がありますか？
①持っている（メーカー名：　機種名：　）
②購入予定（メーカー名：　機種名：　）
③興味あるが，購入予定なし　④興味なし

●別冊付録「DOS/V製作」に関してご感想を記入してください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
ＮＥＣ	表２～前付カラー３	1
日本ビクター	前付カラー６	2
カシオ計算機	前付カラー７	3
ソニー	表４	4
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	別冊付録表２	5
TWO TOP	別冊付録表４	6
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー８	7
ターフ・メディア・システム	前付カラー11	8
マスターピース	中付カラー155	9
光栄	中付カラー156～157	10
エレクトロニック・アーツ	中付カラー158～159	11
ＳＰＳ	中付カラー160	12
日本ファルコム	記事中カラー207，表３	13
◆学校関連		
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー９	14
代々木アニメーション学院	前付カラー10	15
日本ゲームソフト学院	前付22	16
東京ゲームデザイナー学院	後付266～267	17
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	後付265	18
★DOS／V		
ロケットサポートセンター	別冊付録記事中	19
ビーシーショップ ピーテン	別冊付録記事中	20
若松通商	別冊付録表３	21


MASTERPIECE
ハラへった
経営シミュレーション
the family
ザ・ファミレス
restaurant
〜あの街を独占せよ〜
Windows95, WindowsNT4.0
CD-ROM版
価格￥7,800（税別）
やりたい放題が美味しい飲食店ただ今、営業中。
あなたは飲食店のオーナーとして和・洋・中、ジャンルを問わずにお店を経営。
ガンガン稼ぎ、どんどんチェーン展開して、外食産業に覇を唱えるもよし。
行列のできるラーメン屋、ガンコな日本そば屋、おしゃれなレストランなど、
あなたのこだわりの店や料理の鉄人を育て上げるのも思いのままです。
動作環境
◆Windows95◆CPU:486-100MHz以上のマシン(Pentium133MHz以上推奨)、メモリ:16MB以上(32MB以上推奨) ◆WindowsNT-Workstation 4.0◆CPU:Pentium166MHz以上のマシン、メモリ:64MB以上
●必要HD空き容量：50MB以上●ビデオ(解像度・色数)：800×600以上 256色以上●サウンドボード：上記OSに対応する全て●要CD-ROMドライブ●MIDI対応
MASTERPIECE
株式会社マスターピース
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F
TEL.0422-21-4925 http://www.masterpiece.co.jp
※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
©1998 Masterpiece Co.,LTD.



●史実を再現した戦術シミュレーションモード追加!
3人の英雄の史実上の戦争を再現。戦術でプレイする三國志!

●歴史イベントの楽しみが何倍にもなる!
イベント多数増加。また、繰り返し楽しめるコレクション機能を搭載!

●"211年・入蜀"など新シナリオを多数追加
●好評の一騎討ちモード搭載
●武将・都市・群雄・アイテムエディット機能搭載
●ゲーム世界を深める充実のデータベース

●Windows®95版:6,800円
8/28 発売予定



※画面写真は開発中のものです。

同時発売
『三國志VI』本体にパワーアップキットをプラス!
三國志VIwithパワーアップキット ●Windows®95版:15,800円

<攻略本>三國志VI ハンドブック 上 下 各2,000円 <小説>超・三國志 上 中 下 今戸榮一・訳編/各971円 <バラエティ>【歴史ポケット】爆笑三國志①~④各570円



皆様のご愛顧に
感謝の気持ちをこめて!

実施期間 ○○○> 8月31日(月)まで

対象商品

Windows®95版 •••>
- 歴史シミュレーションゲーム ●三國志VI/価格:13,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●チンギスハーン~蒼き狼と白き牝鹿IV~/価格:9,800円
- 英傑伝シリーズ ●織田信長伝/価格:9,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- ●ゴルフ大会/価格:9,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III~Costa del sol~/価格:9,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代・外伝/価格:7,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●水滸伝・天導一〇八星/価格:9,800円
- コンピュータ囲碁対局ソフト ●手談対局II/価格:12,800円

Macintosh版 •••>
- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III~Costa del sol~/価格:9,800円

※商品がなくなり次第、終了させていただきます。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


EA SPORTS
FIFA
For the Good of the Game
FRANCE 98
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
OFFICIAL GOODS
© 1996 J F A
All Rights Reserved By JFA
日本代表
クライマックス
FIFA
Road to
WORLD CUP
ロード・トゥ・ワールドカップ
98
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6499（受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休）
DOLBY SURROUND™
PC98-NX
POWER VR

W杯フランス大会への熱き道程。

日本代表チームの勇姿、再び！







パワー！
スピード！
テクニック！



鮮やかなボールテクニックと
激しい攻防！

息詰まる熱戦の予感。



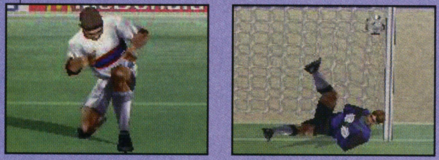
感動的なゴール！蘇るワールドカップ最終予選の興奮！



多彩なゲームモードが選べ、夢の対決も可能。



戦略を駆使して世界の壁を打ち破れ！





FIFA(国際サッカー連盟)、World Cup France 98公認のサッカーゲーム。

リアルに再現された各地区の予選方法で、172カ国の代表チームがワールドカップフランス大会本戦に向け、熱い戦いを繰り広げる！ 勝ち上がれるのはたったの32チーム。強豪国がひしめく本戦で、栄光のW杯を手にするまで戦い抜けるか。

日本代表で勝ち上がれ！日本代表チームは、選手が実名で登場！

世界各国の代表、合計4,500人を越す世界の有名選手たちも勢揃いし、各選手の能力まで見事に反映されている。世界中を魅了するボールの魔術師たちを相手に、日本代表はどこまで勝ち進めるか。すべてはきみの腕しだい！

多彩な5種類のゲームモード。

世界各地区の予選からワールドカップ・ファイナルラウンドまでを再現した "Road to World Cup 98"、対戦相手を自由に選べる"フレンドリーマッチ"、世界の11リーグをプレイできる"リーグ"、対戦チームを選択しておこなう"PKマッチ"、フリーキック・コーナーキックなどを練習できる"トレーニング"。他にもトレードや選手の能力を変更できる"チームエディット"モードも搭載。好みのオリジナルチームを作成できる！

最強のAIシステムとリアルなスタジアム。

最新技術によって、選手たちの動きがそのまま画面の中に。選手の動作そして多彩なフォーメーションでの戦略的なプレイまでもが、最強のAIシステムにより再現される。試合をおこなうスタジアムは、世界の主要16カ国の競技場を忠実に描写。解説・実況には元日本代表の金田喜稔氏と、TVなどで活躍中の小谷泰介氏を迎え、8種類の多彩なカメラアングルとともに展開される試合は、テレビ中継さながらの迫力！

世界へ衝撃のゴールが放たれる！

Windows®95専用 CD-ROM 完全日本語版・待望の新登場。絶賛発売中 価格7,800円（税別）

この製品がお店で手に入らない場合は下記にて通信販売を受けられます。
ツクダシナジー株式会社：TEL 03-5272-8955
通販ホームページ：http://www.synergy-j.co.jp/orderFIFA/orderrom.html

インターネット・ホームページ
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.ea.com/eaj/
FIFA RTWC 98 の最新情報はホームページでもご覧いただけます。



PlayStation
HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800yen〈税別〉
話題作
好評発売中!
1人暗黒のアジトへ
準備はいいか?
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
速射!
速射!
タイプA
タイプB
タイプC
首領蜂
DonPachi
選べるタイプは3種類
価格 5,800yen〈税別〉
(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960-8151 福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

Index

PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

Win95版『FFⅦ』の一部が遊べる！

6月25日，アメリカとヨーロッパでいよいよ発売されるWindows95版『ファイナルファンタジーⅦ』。日本国内での発売予定がないため，残念がっている人も多いと思うが，そんなかたがたに朗報だ。じつは現在，インターネット上で『FF Ⅶ』のデモ版がダウンロードできるのである（URLはhttp://www.3dfxmania.com/games/finalfantasy7.shtml）。しかも，一部ではあるが，実際に遊んでみることも可能だ。

ゲームはコレル山から，クラウド，バレット，エアリスの3人パーティーではじまる（パーティーの入れ換えとセーブはできない）。フィールド上のクラウドのモデルや，戦闘突入時に背景が渦巻く演出など，グラフィックは全体的にキレイに，しかも動きがスムーズになっている。また，戦闘では敵の攻撃可能な場所に「TARGET」マークが表示されるなど，PS版『FF Ⅶ』とのちがいもいくつか見られる。海外版なので，メッセージはもちろんすべて英語なのだが，『FF Ⅶ』の知識があれば問題なく楽しめるだろう。ただし，このデモ版はVoodooシリーズ専用となっており，それを搭載した3Dボードを接続していなければ遊ぶことができない。

その点は注意してほしい。



◀セットアップ時には，各キャラクターのイメージCGが見られるのだ


▶クラウドの表情が見えるほど，ポリゴンは細かくキレイに

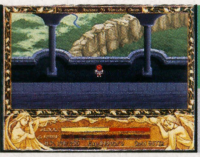


◀炎の魔人・イフリートを召喚。魔法の一連の演出もスムーズに流れるぞ

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

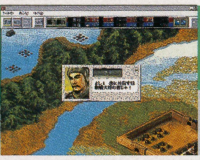
半数が初登場という波乱のランキングを制したのは，過去の大ヒット作をリメイクした『イース・エターナル』。ここ半年，毎月トップが変わるという，めまぐるしい動きを見せているパソコン・ゲームHOT20だが，『イース・エターナル』と『三國志Ⅵ』の2タイトルが，しばらく上位を独占しそうな勢いだ。

1 イース・エターナル
初登場



●日本ファルコム ●8,800円
●アクションRPG ●Win95

2 三國志Ⅵ
前1位 2回



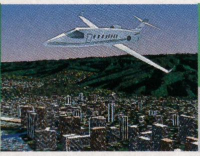
●光栄 ●13,800円
●SLG ●Win95

3 チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ
初登場



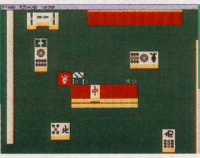
●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95

4 マイクロソフト フライトシミュレータ98
前2位 4回



●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

5 ショックプライス500 麻雀
前4位 11回



●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

6 アドバンスド大戦略98 ～STORM OVER EUROPE
初登場



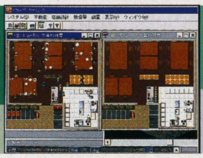
●セガ ●9,800円
●SLG ●Win95

7 リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト
↑前11位 5回



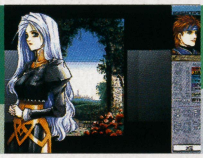
●SME・インターメディア ●8,800円
●AVG ●ハイブリッド

8 ザ・ファミレス～あの街を独占せよ
初登場



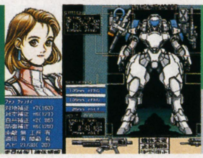
●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

9 シークエンス・パラディウム
前3位 3回



●工画堂スタジオ ●11,800円
●SLG ●Win95

10 パワードール2 plus DASH
初登場



●工画堂スタジオ ●11,800円
●SLG ●Win95

11	STARCRAFT（日本語マニュアル付英語版）	●ソース ●オープン価格 ●SLG ●Win95	初登場
12	織田信長伝	●光栄 ●9,800円 ●SLG＋RPG ●Win95	前8位 2回
13	FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98	●エレクトロニック・アーツ ●7,800円 ●サッカー ●Win95	初登場
14	トレインシミュレータ 名古屋鉄道（1）（金山～新鵜沼・犬山～新可児）	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95／Mac	初登場
15	ヴァンテージ・マスター	●日本ファルコム ●10,800円 ●SLG ●Win95	前6位 4回
16	野球道 3 EX Special	●日本クリエイト ●11,800円 ●野球SLG ●Win95	初登場
17	NOëLタスクランチャー 千紗都だよ！	●パイオニアLDC ●6,800円 ●アクセサリー ●Win95	前9位 2回
18	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド	前13位 3回
19	ショックプライス500 ヒット・ザ・ブロック	●SME・インターメディア ●500円 ●アクション ●ハイブリッド	初登場
20	マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア	●マイクロソフト ●オープン価格 ●SLG ●Win95	前5位 5回

●ランキング協力店（集計期間4月1日～30日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 栃木県 ●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●T・ZONE所沢店☎0429-94-2800●ビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都 ●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 富山県 ●ヤマダ電機富山コンピュータ館☎0764-21-0193 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎087-851-4545 鹿児島県 ●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■アーケード・ゲームHOT10

全国のチャレハイ集計協力店のインカム情報を独自に集計

■「今月の新作」コーナーでは，基本的に'98年6月に発売される新作ソフトを紹介しています。ただし，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。また，掲載している画面写真は開発中のものもあるため，製品版とは異なる場合があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，WinCE＝WindowsCE専用，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用

連載 シミュレーションゲームの世界

三國志VI 徹底研究 その5

光栄
●Windows95/WindowsNT4.0
●13,800円
●発売中
●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp



文／源　康史

第一章 シナリオ別攻略講座 ～ 曹操編 其の一 ～

『三國志VI』は戦略SLGである以上，戦闘中心で考えるよりも，戦う前に勝敗を決する戦略構想をじっくり練ってみるのも楽に統一する手段です。

そこで今回は常に三國志の中心にいる曹操に焦点を絞って，群雄割拠するシナリオ3以降の戦略を曹操自らにご出馬を願って，講座を開いてもらいました。それでは曹操殿の御出座～。

主な登場人物



曹操（字・孟徳）



郭嘉（字・奉孝）



諸葛亮（字・孔明）

曹操の兵法

曹操　20世紀でもわしの知恵が必要とは仕方ないな。

郭嘉　はい，殿の記した孫子の兵法書の注釈は現代にも伝わっております。

曹操　日夜趣味と実益を兼ねて，研究した成果がこんなところで表れるとは，さしものわしも予想してなかったぞ。

郭嘉　では早速シナリオ3の解説からお願い致します。

曹操　うむ。まずは我が領土の周辺を見てみることにしよう。

郭嘉　現在我々は陳留と許昌を領しております。陳留は殿の挙兵した地，そして許昌は私の故郷潁川に近く，後に後漢最後の都となった地です。

曹操　濮陽はわしが徐州攻めをしている隙をついて，呂布めが奪ってしまったんだったな。

郭嘉　はい。幸い程昱殿と荀彧殿の機転で陳留は守ることができました。長安では董卓の残党李傕が皇帝陛下を擁して暴政を敷いてるとのことです。

曹操　李傕は現状では我らより多くの兵を従えているな。

郭嘉　はい，暴政を敷いてるだけあって，治安が低いので，民衆を扇動するのが得策と思われます。

曹操　その策を是とする。配下の中にも身の置き所がなく，仕方なく従っている者もおろう。そちが中心となり，流言をばらまくのじゃ。

郭嘉　では濮陽のほうの呂布は殿自ら討伐なさるのですか？

曹操　うむ。演義では，死んだフリをして，敵をおびき出し，四方から一斉に叩いたが，今回はそうもいくまい。

郭嘉　我が方の兵力が3万5千。一方の呂布は1万とおよそ1/3ゆえ，容易く破れると思われます。



▲シナリオの勢力範囲。まだ2国のみだが，配下の武将は充実している

曹操　演義では逃げられたゆえ，下邳で苦戦することになったが，今回は必ず路末の土に変えてくれるぞ。

郭嘉　呂布の配下には陳宮と張遼がおりますな。

曹操　陳宮はわしを裏切った男だ。張遼は何とかして配下にしたいのぉ。

徐州の劉備を討伐

曹操　呂布を血祭りにあげたが，何よりうれしいのは張遼を得たことだな。
郭嘉　殿！喜んでいられませんぞ。なんと徐州の劉備は陳羣を抱えております。
曹操　九品官人法を起案した陳羣か？
郭嘉　劉備は関羽・張飛の猛将を抱えております。我が陣営も猛将は多くおりますが，他方面にも派遣しなければいけませぬ。
曹操　噂によると，楊奉の下にいる徐晃は名将と聞く。どうにか配下にできぬものかのぉ。
郭嘉　楊奉は李傕に叛旗を翻した者ですな。今は晋陽におります。しかし，徐晃は名将。それなりの武将を派遣しなければなりませぬ。
典韋　殿！義侠集団の中にわしと互角に戦う者がおりましたが，罠を仕掛けて捕捉しました。
曹操　悪来典韋と互角に戦うとは相当の腕だな。わしに仕えてその腕を存分に発揮してみぬか？
許褚　俺のような無名の者に……。生涯をかけて仕えさせていただきます。
郭嘉　早速，許褚殿は徐晃と一騎討ちで引き分ける活躍を見せました。
曹操　よし。徐晃は満寵に説得に行かせたら寝返ってきたぞ。
郭嘉　皇帝陛下が李傕の下から脱出されました。追っ手があるゆえ，援軍を差し向けるよう，使者が参っております。
曹操　都で腑抜けになっていた兵に比べ，我らは連戦に次ぐ連戦で，十分に鍛えられておる。すでに敵ではないわ。
郭嘉　皇帝陛下を擁した我らは無敵。劉備も陛下の勅命であれば，逆らうことはできませぬ。早速官爵コマンドで，袁術を討たせ，共倒れを謀りましょう。
曹操　それ，一気に劉備を滅ぼすのだ！
郭嘉　殿，劉備軍は四散しましたが，劉備と張飛は消息不明です。
曹操　関羽は張遼の説得でわしに降ってきたぞ。関羽を配下にするのはわしの夢であった。他の者はどうでもよい。
諸葛亮　徐州の民は恨んでおりますぞ。
曹操　なんだ，このこわっぱは？
郭嘉　諸葛亮です。まだ子供ですが，徐

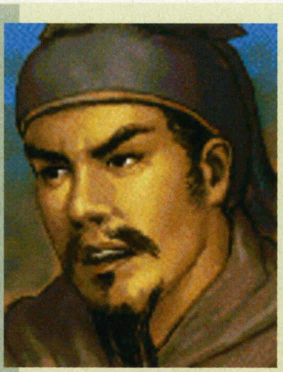


◀荀彧は項羽の楚の例を挙げて，皇帝を擁することを勧める



▲呂布は陳宮や張邈の助力により，濮陽を乗っ取ってしまう


▲ゲーム中では仲間割れはしないが，皇帝を助けるためにも，早めに倒そう



徐晃

字は公明。魏の五大将の1人。主に荊州方面の司令として活躍し，関羽を破るなどの活躍を見せた。実際には大斧を操る猛将というよりも智将だった。曹操は荊州討伐に成功した徐晃を出迎え，古の名将でさえ及ばないと評価した。



張遼

字は文遠。魏の五大将の1人。丁原，董卓，呂布と主を替え，最後は曹操に仕えた。東部方面の司令として，合肥（ゲーム中では寿春に属す）に駐屯し，呉に恐れられていた。今でも石像が立てられ，呉に睨みを効かせている。



▲追いつめた賊の亡骸の所有権を巡って，典韋と許褚は一騎討ちを演じる

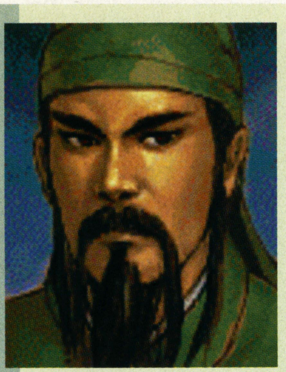
豆知識 その1

1. 郭嘉＝曹操の軍師として常に戦場に従った。呂布・袁紹討伐に大功を立てたが，元々病弱だったために38歳の若さで早逝した。
2. 程昱＝字は仲徳。曹操の軍師として，十面埋伏の計など派手な計略を進言した。赤壁の戦いの際，黄蓋の偽降を見破った。
3. 曹操の死んだフリ＝曹操は濮陽攻めの際に火傷を負ったが，それを逆用し，葬儀を行ない，呂布をおびき出した。
4. 九品官人法＝九品中正制度ともいわれ，官吏登用制度のこと。魏の曹丕の時代に陳羣が制定し，後の中国でも定着していった。
5. 陳羣＝字は長文。初め劉備に仕えたが，進言は採用されなかった。道徳秩序を重んじ，他の諸将からも一目置かれた。



張飛

字は益徳（演義では翼徳に創る）。劉備・関羽の義弟。蛇矛を操る豪傑。目上の者は敬ったが，部下には見境いなく体罰を与えていた。だが，愛敬のある性格は民衆に受け，講談ではたびたび主人公を務めた。



関羽

字は雲長。劉備・張飛とは義兄弟の間柄。青龍偃月刀を操る豪傑で，義を重んじる性格は民衆にも人気があり，現在では神と崇められている。部下からは尊敬されていたが，地位のある者に対しては小馬鹿にするようなところがあった。



▲関羽は三つの条件を出し，大義のために曹操に降った



▲張飛は四散後，わずかの同志だけで古城に隠れ，機会をうかがっていた

州出身ゆえ，例の虐殺のことを言っておるのでしょう。

曹操　これ，こわっぱ。戦は100年先を見据えて戦うものじゃ。

諸葛亮　もしこの虐殺がなければ，我が一族は徐州にいて，曹公に仕えていたかもしれませぬのに。

郭嘉　そちが高く才能を買っていた徐庶でさえ，魏では中流の官僚止まりだったのだ。そちも大差ないのではないか？

諸葛亮　私は司馬懿と互角に渡りあったのですぞ。過小評価されては困ります。

曹操　それは後世の創作であろう。

郭嘉　記録によりますと，優れた政治家であったとあります。といっても，魏には優れた人材は多くおりましたので，果たして出世できたかどうかは疑問ですな。

諸葛亮　……。

郭嘉　だからこそ才能をすぐに発揮できる弱小勢力に仕えたのかもしれませぬ。

諸葛亮　たしかに青二才でしかなかった私がすぐに兵を指揮できたのはそのおかげですが，劉備殿の度量の大きさのおかげでもあります。

曹操　劉備の配下に人がいなかったからではないのか？

郭嘉　司馬徽殿（水鏡先生）もそう言ってましたからな。ふふふ。

シナリオ3の戦略方針

洛陽を占拠し，呂布を討伐するのが第一の目的。次は長安の李傕か徐州の劉備ですが，史実に従うなら李傕を先に滅ぼして天子を擁します。その上で官爵コマンドを駆使し，劉備と袁術を弱体化させます。晋陽の楊奉を討ち，徐晃を早めに配下にしておきましょう。

官渡前夜 張飛が君主に!?

曹操　いよいよ，シナリオ4だな。河北の袁紹とは幼い頃共に悪さをしてたものだが，雌雄を決して戦うことになるとは世間は狭いものじゃ。

郭嘉　劉備はどうやら袁紹の下に逃亡したようです。張飛は夜盗にでも襲われて死んだのか，依然消息不明です。

張飛　俺様を勝手に殺すんじゃねえ。汝南の古城で潜んでいたのよ。そこにいるは関羽！見損なったぞ。真の武人であれば二君には仕えぬものだ。俺自ら葬ってやるから出てこい！



▲シナリオ 4 で濮陽攻めをする際は小沛と同時に攻めるのが効果的だ



◀早死にさえしなければ，後の曹操や魏の運命は変わっていたかもしれない

豆知識その2

6. 典韋＝悪来は伝説時代の豪傑で典韋のあだ名。曹操のボディガードとして活躍し，曹操を守るために壮絶な最期を遂げた。
7. 許褚＝字は仲康。典韋亡き後に曹操・曹丕のボディガードとして常に傍らにいた。その強さは馬超でさえ恐れればばかった。
8. 公孫度＝遼東の太守。公孫度の一族は三国鼎立後に独立したため，四国志ともいわれている。
9. 丞相＝三公(太尉・司徒・司空)を廃し，それらのすべての頂点に立つ官職。皇帝を直接補佐する立場でもある。
10. 周瑜＝字は公瑾。孫策とは義兄弟の間柄。呉の水軍大都督として活躍。赤壁の戦いで，事実上の勝利者といわれている。

シナリオ 4



▲袁紹に対抗するためにも，長安と譙はすぐに領土としておこう

シナリオ 5



▲荊州に目が行きがちだが，対呉最前線となる小沛と下邳も抑えておこう

関羽　お前には何を言ってもわからぬようだな。兄上（劉備）の下に帰ることができたら説明してやる。

張飛　信じられるか。戦場で会ったら必ず叩き斬ってやる。

曹操　単純な奴よのぉ。

郭嘉　それにしても古城一つで太守扱いとは異例のことです。

曹操　さて，話を元に戻そう。

郭嘉　シナリオ4の我が方は総兵8万。対する袁紹は12万5千です。

曹操　たしか演義では我が方は7万。袁紹は70万だったな。

郭嘉　はい。少数による大軍の撃破の代名詞ともなっております。武将の数では我が方が上回っているゆえ，徴兵により，すぐに兵力の差を埋めることができます。

曹操　長安と宛は抑えておくべきだな。

郭嘉　南の孫策と劉表とは同盟を結んでおいたほうがよいですな。

曹操　基本戦略は扇動と流言で，奴らの結束力･国力を弱め，2都市以上から大軍を派遣することにある。

郭嘉　襄平の公孫度を官爵コマンドで，袁紹の背後を突かせることも忘れぬようにしましょう。

シナリオ4の戦略方針

荊州の劉表，呉の孫策と同盟する。常に先手を打ち，袁紹より多い兵力で2都市から攻める。史実で後に仕える武将の寝返りを取り付けることができれば理想である。ついでに烏丸征伐をして，新しい兵科を手に入れておくことも忘れずに。

風は赤壁に

曹操は7年かけて袁紹およびその一族を完全に滅ぼし，異民族の烏丸も平定しました。その勢いはまさに破竹だったといわれています。曹操はその功績により，丞相に任命されます。

曹操　荊州の襄陽は大陸の要所ゆえ，この勢いを保ったまま奪取する。

郭嘉　丞相。私はシナリオ4では死ぬ寸前です。

曹操　そのような不吉なことを申すな。そちには後事を託すつもりでいるのだ。

郭嘉　ありがたきお言葉なれど，無念なことに寿命は伸ばせませぬ（※旅人が伸ばしてくれることもある）。私がいなくとも，程昱殿や荀攸殿が盛り立ててくれます。

諸葛亮　そうはいきません。私が劉備殿に仕えた以上は簡単にはいきませぬぞ。

曹操　お前はあの時のこわっぱか？それならちょうどよい。劉備めに降伏を勧めてこい。

諸葛亮　劉備殿は無勢ながら，志高き御人。絶対に降伏などしませぬ。

曹操　ちょこざいな。

夏侯惇　丞相！諸葛亮の計にはまって敗れました。

曹操　史実にはそんな話はないぞ！

郭嘉　仕方ありません。諸葛亮は人気がありますから。

曹操　そんなものかのぉ。

郭嘉　ついに私の命運もここまでのようです。以後は程昱殿にお譲り致します。

程昱　郭嘉殿の替わりとはいきませぬが，荊州には私が参軍として従います。

曹操　そうか。だが，そちはわしよりも年長。一番若い奉孝が先に去るとは，寂しいことじゃのぉ。

シナリオ 6



▲この翌年に関羽，曹操が相次いで亡くなる。ある意味転換期にある時代だ

シナリオ 7



▲すでに，曹操，劉備，関羽，張飛は世に亡く，魏の曹操の孫曹叡の治世だ

◆

郭嘉の念が通じたのか，荊州では劉表が亡くなり，権力争いの末に蔡瑁が実権を握り，降伏を願いでてきました。劉備は曹操の追っ手をやっとの思いで振り払い，江夏に落ち延びました。はたして，劉備の運命は？曹操の野望はいかに？

豆知識その3

11. 荀攸＝字は公達。荀彧の甥（だが6歳年長）で曹操の軍師。秘策十二編があったと言われている。董卓暗殺を企てたことも。
12. 魯粛＝字は子敬。呉の重臣。演義ではお人好しのように描かれているが実際は大人物であった。
13. 満寵＝字は伯寧。魏の重臣。内政だけでなく，呉を二度にわたって大敗に追い込むなど名将ぶりも発揮した。最後は太尉に。
14. 朱儁＝字は公偉。後漢の重臣。黄巾の乱に際し，将軍として鎮圧に活躍し，太尉に昇進した。演義では劉備を手厚くもてなした。
15. 于吉＝道教の教えにより，人々の病を治していた仙人。雨乞いの儀式で雨を降らしたが，逆に激怒した孫策に殺されてしまう。

第二章 三國志の原典に迫る！第5回

三国の一つとして，呉は成立しましたが，いまいち目立たないせいか人気はあまりないようです。呉という国名は，春秋時代にもありますが，三国時代の呉は孫堅の志を継いだ長男孫策が基盤を築き上げた国で，孫策の死後，弟の孫権が守り通したといった印象があります。

孫権を語るには父・孫堅や孫策の話もしなければなりません。実際のところ，孫権の幼少時代はほとんど知られていなく，どういう人物だったのか実像は掴みにくくなっています。



孫権伝



生き急いだ父と兄

孫権の字は仲謀。父・孫堅は各地の反乱鎮圧に功があり，その後朱儁や袁術の助力で中央にも名を知られました。しかし，劉表との戦いで襄陽を包囲するなど，優勢に戦いを進めながら，血気盛んな性格が祟ったのか，ただ一騎で山にのぼったところを，黄祖の配下に矢を射かけられ，命を落としてしまいます。37歳という若さでした。

後を継いだ孫策は袁術の下で無為な日々を過ごしていましたが，かつて父孫堅が洛陽の古井戸より見つけた玉璽を質に袁術から兵馬を借り，揚州へと出陣しました。というのが演義に見える孫策の独立です。孫策の勢いは破竹で，揚州呉郡，会稽郡まで一気に陥落させ，一大勢力を築くまでに至りました。その後曹操により呉侯に封じられました。そんな折，かつて処刑した呉郡の太守許貢の食客に，1人でいるところを襲われ，重傷を負ってしまいます。

演義では，一時は回復の兆しは見せたものの，于吉という仙人が民衆を惑わしているとして処刑してしまったことから，日夜幻を見るようになり，傷は悪化してしまいます。郭嘉の「孫策は匹夫ゆえ，名もない者の手にかかって死ぬであろう」の予言どおり，ついに26歳という若さで没してしまいました。そして孫権が18歳で後を継ぐことになったのです。

江東の覇者

孫権は碧眼紫髯（青い目に赤いヒゲ）という風貌でした。血気盛んな父や兄と違い温厚な人柄であったため，人心や治安は安定しました。そして父の仇であった荊州の黄祖を破り，勢力範囲も広げていきましたが，曹操の荊州攻めにより，降伏か徹底抗戦か，人生最大の決断を迫られることになりました。国内では，降伏論が大半を占めていましたが，ただ魯粛と周瑜だけは反対し，劉備と結ぶことで開戦へと踏み切ります。周瑜の活躍により，赤壁の戦いに勝利し，呉は再び安定の時代を迎えることになりました。

赤壁の戦い後，荊州は劉備の勢力下にあり，関羽が守備をしていました。孫権は荊州の領有権を主張するために外交の使者を送ると，関羽は拒否するだけでなく孫権を小馬鹿にするなど，一気に険悪なムードとなります。ついに孫権は魏と結び，関羽を討伐し，荊州を平定します。

魏では曹丕が漢より禅譲を受け，皇帝となり，蜀でも後を追うように劉備が皇帝を名乗りました。遅れること9年，西暦229年にそれまで表向き魏の風下に立っていた呉はついに独立。孫権は初代皇帝となりました。孫権は71歳まで生き，孫の孫晧の代に，魏の後を継いだ晋に滅ぼされますが，三国では最も長続きしました。これも孫権が長年に渡って築き上げた地盤の賜物だと思われます。

◆

引き続き，イラストやお手紙をお待ちしています。

今月の一冊！

講談社週刊モーニング連載の異色の三国志劇画『蒼天航路』をオススメします。

従来の演義主体で，劉備が主人公という設定とちがい，なんと曹操が主人公で，正史主体という，これまでにはあまり見られなかった設定で，さらに大胆な着色により，高い人気を得ています。

青年誌での連載のせいか，やや大人向けの内容ではありますが，その分リアルな描写も多くあり，ファンならずとも十分に楽しむことができます。原作者は韓国の方で，日本人のセンスでは表現しえない目新しさも多くあり，大変好感が持てます。普段漫画を読まないファンもぜひご覧になってほしい作品です。



▲『蒼天航路』は曹操が世に出る前の話からスタートしています。曹操をくわしく知りたい人にもオススメ！

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿®IV 魅力を探る

■光栄
■http://www.koei.co.jp/
■発売中
■Windows95/NT4.0
■9,800円

文／源　康史

12世紀から13世紀にかけて，モンゴルを統一し，中国大陸，西は中央アジアから南ロシアに至るまで史上最大の版図を築いたモンゴル帝国の創始者テムジン（後のチンギス・ハーン）。そのテムジンを主人公とした『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズも4作目となりました。テムジン以外にも世界各地の国王を操って世界制覇を企むこともできます。その中には我が日本も参加していますので，歴史を楽しむには最適です。

ユーラシア大陸を制覇せよ！

蒙古民族世界へ羽ばたく

世界を大きく七つの文化圏に分け，それぞれの地域に点在する国王を選び，ユーラシア大陸の統一を目指します。当時はユーラシア大陸こそが世界のすべてであり，世界制覇といってもよい情勢でした。

シナリオは，モンゴルの統一を目指すチンギス・ハーンの時代，そして元王朝を築いた孫のフビライ・ハーンの時代の2種類を楽しむことができます。

チンギス・ハーンはモンゴル語による音訳では「ジンギスカ・ガン」と発音されます。ハーン(汗)は王の尊号のことで，チンギスは「強大」という意味があるといわれています。1206年にオノン河畔でクリルタイ(集会)が開かれ，テムジンが大汗に推挙されたというのが定説ですが，盟友ジャムカと決裂したときには既にこの称号を得ていたという説もあります。

シナリオ1は1189年にスタートするので，この説を支持したと思われます。1189年の状態はまだモンゴル国内の一部の部族をまとめていたにすぎませんでした。それまでモンゴル国内には政治や法律の整備ができていなかったので，そんな意味でも統一事情はかなり壮大なものとなりました。当時中国は南宋と金が領地を南北に分けている状態で，日本では源頼朝がまさに鎌倉幕府を開かんとしている時代です。もちろん奥州藤原氏も登場します。

世界各地に目を向けてみると，イギリスの勢力を大陸から駆逐したフランスのフィリップ2世，十字軍を率いイスラム軍と激戦を繰り広げたイギリスのリチャード1世，そして，そのイスラム軍を指揮したアイユーブ朝のサラディン，神聖ローマ帝国の全盛を築いたバルバロッサの異名を持つフリードリヒ1世など，世界史ファンなら目を輝かせる人物たちの時代です。

元王朝世界を席巻する

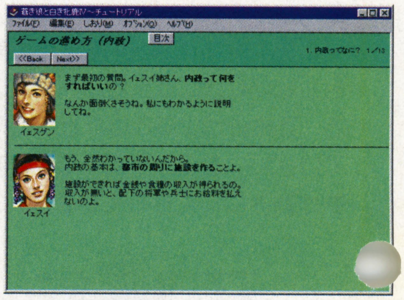
シナリオ2では金を滅ぼし，元王朝を成立させたフビライ・ハーンの治世で，南宋が滅亡する直前の1271年にスタートします。その後も勢力範囲を広め，日本にも2度来襲しています。いわゆる元寇のことです。その日本では執権の北条時宗が治世となっています。

フビライは中国方面の総督に命じられ，金を滅ぼすなどの活躍を見せました。

そして，南宋討伐中に第4代ハーンであった兄メンゲが亡くなり，一時帰国すると，クリルタイによって第5代ハーンに選ばれました。モンゴルでは世襲制でなく，このクリルタイで王を選ぶ慣わしがありました。

フビライは元王朝を建ててからは中国風の文化も多く取り入れました。これはモンゴル民族は元来遊牧民で根拠地を固定せず，そして人口も少なかったため，主だった人材や兵などは他国の出身者が多かったことが影響していました。

元王朝は第11代順帝が都を捨て，北に帰るまで約100年間続くことになります。



▶わからないときは「チュートリアル」でプレイ方法を学ぼう



▲文化は戦闘や交易にも大きく影響する大事な要素だ



▲シナリオ1は30国の国王の中から選択して世界統一を目指す



▲シナリオ2は27国の国王の中から選択して世界統一を目指す

テムジン，チンギス・ハーンに！

シナリオ1はまず将軍の数が多く，自身の能力も高いテムジンことチンギス・ハーンを選ぶことをお薦めします。

「チンギス・ハーン」では，内政・軍事ともにマップ上でユニット単位で行なわれます。そのため，将軍の数が多いほうが有利なわけです。開発状況も見てわかるようになっていますので，わかりやすいシステムといえますね。

では最初に何をすべきか？

戦いにおいて最も重要とされるのは補給といわれています。食糧を確保するためには，牧場の開発から行ないます。牧場などの施設を建設するには，労働ユニットを作る必要があります。どの将軍に任せてもよいのですが，牧場の場合「農業」の特技を持つ者に任せるとより短期間で終了させることができます。基本的には政治の値が高い者に行なわせます。あとはどこの土地に建設するか選択すれば，将軍は実際にその地まで行き，作業を始めます。

領地は早い者勝ち

まずは画面を見てください。本拠地を中心に青く染まったエリアが現在の支配範囲です。労働ユニットで都市を増築し，規模を上げれば，支配範囲を拡大します。都市の規模が最大になると，移住できるようになります。移住ユニットを作り，特産品の近くまで移動させれば，特産品による収入を得ることができます。画面に見える「馬」も特産品の一つです。

国の繁栄は商業の奨励からというのは，日本でも楽市楽座で実行されています。

もちろん施設の建設にも費用がかかります。金が尽きる前に早めに労働ユニットで町を建設しておきましょう。「商業」の特技を持つ者が適任です。

外敵から領地を守るため，時には他勢力の領地を奪うため，どちらにしても必要なのは兵力です。労働ユニットによって，村を建設すると，自動的に徴兵されていきます。つまり職業軍人でなく，村の男たちが村のために戦うわけです。村の建設は「農業」の特技を持つ者が適任です。

徴兵のチェックを外せば，徴兵は行なわなくなるので，時と場合によって使い分けましょう。

人材の充実を図る

ユニットを作るには将軍が必要です。ですから無能であっても最初は将軍の数を増やすことも大事な戦略です。登用コマンドによって捜索を行なうことができますが，根気強く続ければきっと良い人材が見つかることでしょう。ただし，断られる場合もあるので注意しましょう。

また，一族の者が元服すれば，将軍として配下に加わります。

文化を発展させよう

文化レベルを上げることは，イコール国を強くすることにもつながります。

都市の文化が高いと，建設可能な施設の種類が増えたり，より強い軍隊を作ることが可能になります。文化レベルは全部で10種類あり，関連した施設を建設することで上昇します。この文化レベルが世界一になれば，さまざまな特典を獲得できます。

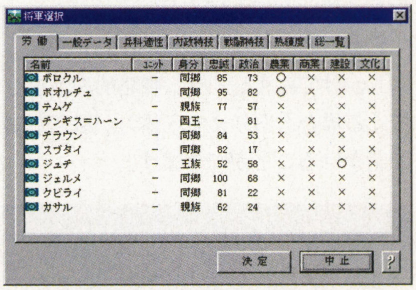
軍隊を強くするには，武器の文化レベルを上げればよいのですが，武器工房を建設する他，他国と交易し，文化交流を図ることで上げることができます。交易は街道でつながった自国の都市間か，同盟国の都市間で行なうことができます。ゆえに街道の建設は不可欠です。海上では海路を使って交易を行ないます。

交易は特産品を売買することで行ないますが，モンゴルの場合は特産品は馬くらいです。

そして，同盟を結ぶには使者コマンドを使います。もちろん「外交」の特技を持つ者が適任です。



▲左上の都市ウインドウからすべての命令を出せるぞ



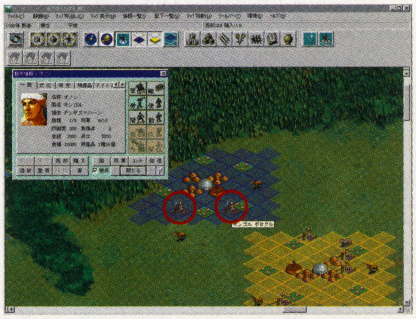
将軍選択

労 働 | 一般データ | 兵科適性 | 内政特技 | 戦闘特技 | 熟練度 | 総一覧

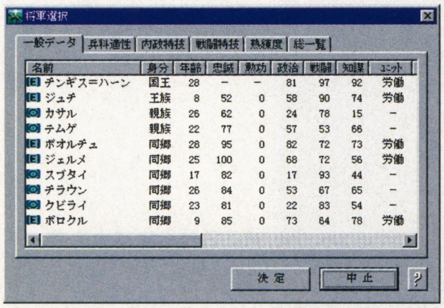
名前	ユニット	身分	忠誠	政治	農業	商業	建設	文化
ボロクル	－	同郷	85	73	○	×	×	×
ボオルチュ	－	同郷	95	82	○	×	×	×
テムゲ	－	親族	77	57	×	×	×	×
チンギス＝ハーン	－	国王	－	81	×	×	×	×
チラウン	－	同郷	84	53	×	×	×	×
スブタイ	－	同郷	82	17	×	×	×	×
ジュチ	－	王族	52	58	×	×	○	×
ジェルメ	－	同郷	100	68	×	×	×	×
クビライ	－	同郷	81	22	×	×	×	×
カサル	－	親族	62	24	×	×	×	×

決 定 中 止 ?

▲コマンドを実行する際に，武将の持っている特技を確認しておこう



▲ユニットを作ると，黙々と作業を行なう。委任することも可能だ



将軍選択

一般データ | 兵科適性 | 内政特技 | 戦闘特技 | 熟練度 | 総一覧

名前	身分	年齢	忠誠	勲功	政治	戦闘	知謀	ユニット
チンギス＝ハーン	国王	28	－	－	81	97	92	労働
ジュチ	王族	8	52	0	58	90	74	労働
カサル	親族	26	62	0	24	78	15	－
テムゲ	親族	22	77	0	57	53	66	－
ボオルチュ	同郷	28	95	0	82	72	73	労働
ジェルメ	同郷	25	100	0	68	72	56	労働
スブタイ	同郷	17	82	0	17	93	44	－
チラウン	同郷	26	84	0	53	67	65	－
クビライ	同郷	23	81	0	22	83	54	－
ボロクル	同郷	9	85	0	73	64	78	労働

決 定 中 止 ?

▲シナリオ1スタート時のチンギス・ハーンの部族の武将一覧。まだ身近な者ばかりだ



▲カノンは牧畜と戦術の文化レベルが世界一だが，他のレベルはかなり低い

戦の合間に咲く恋物語

いよいよ戦闘の準備といきたいところですが，その前にやるべきことはまだあります。まずは人心の掌握です。配下の忠誠が低いと，戦闘中に裏切ることもあり，時には野に下ってしまうこともあります。忠誠度を上げるには「宴」を行なえばOK。飲んで騒いで日頃から溜まってる物を発散させれば，団結力も強まるというものです。参加者が多いと費用はかさみますが，ケチらずにハーンらしく，大盤振る舞いしてあげましょう。

宴が始まったら，参加者をクリックし，話しかけてみましょう。戦略的な話をしてくる場合もあります。体力が尽きるまで話かけることができます。

宴には妻も参加可能

国王にとって跡継ぎは国の大事に関わることで，決して他の政略に劣ることではありません。子供が欲しいときは，妃も宴に参加させてみましょう。

テムジンの正妻といえばボルテ。かつてメルキト族にさらわれたこともあり，かなりの苦労人です。それだけハーンとなって苦労しているテムジンへの理解も深く，強い絆で結ばれています。しかし，そんなボルテでも，宴では好感度0からスタートします。「話をする」「話を聞く」「贈り物」の三つから，行動を選択し，口説くことができます。どんな会話が効果的かどうかは妻の気分や性格によってちがうようです。ボルテの場合は正妻だけあって，手ぶらのまま贈り物を選択しても，好感度が上がる場合があるようです。

宴で好感度が高まると，妃は夜も更けてきた頃，密かに国王の寝室を訪れ（いわゆる逆夜這い），熱い一夜を過ごすことができます。シリーズをある意味最も盛り上げてくれる恒例の「オルド」です。

結果たまに妊娠することもあります。妊娠した妃は母体を気遣ってか，宴に参加させることができなくなります。

跡継ぎ誕生か！?

妊娠した妃はしばらく経つと，子供を産みます。息子の場合は将軍に，娘なら姫になります。姫は8歳になると同郷か異郷の将軍と結婚させることができます。その場合婿は婿将軍として，より身内に近くなることで裏切りにくくなります。政略結婚的ですが，時代は乱世。せめて有能な将軍に嫁がせてあげましょう（8歳はかわいそうな気がするが……）。

いざ出陣！

兵士の数が充実してきたら，戦を仕掛けてみましょう。いつまでも狭い領土にいるわけにもいきません。

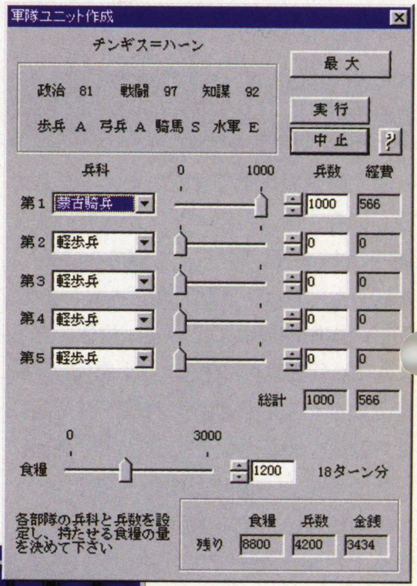
軍隊ユニットは将軍の身分によって，配置できる兵の数が異なります。より親族に近い者ほど多く率いることができます。ユニットの強さは将軍の戦闘力の他，兵科特性が影響します。テムジンの場合は，騎馬の兵科特性がSと最大値ですので，「蒙古騎兵」を率いさせましょう。

実際に兵を率い，戦うことについては機会がありましたら紹介していくことにします。

最終的には世界の制覇という壮大な目的ですが，地道なところから，のし上がっていくのはそれだけ醍醐味がありますね。あきらめずにがんばりましょう！



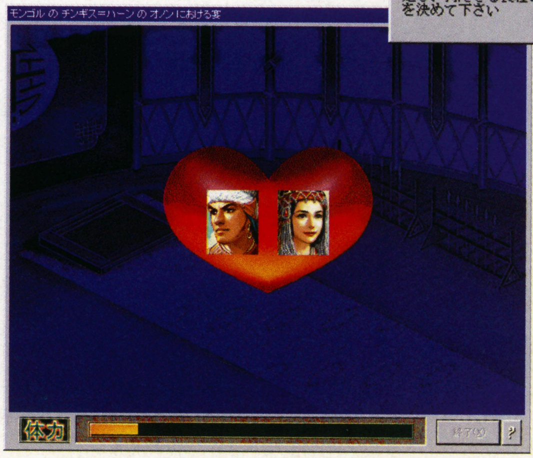
▲酒の席の交流は無礼講であるがゆえ，親交も深まるというものだ



▲チンギス・ハーンは武力97とかなり強いが，1人では勝ち目がないぞ



▲ハートが飛び交い，好感度は抜群だ。楽隊をクリックすると，BGMが変わる



◀ここから先は大人の世界。ボルテの心はテムジンだけのもの（笑）

Computer Game Monthly Topics

かゆいところに手が届く

もっとリアルにもっと楽しく!

ちがいのわかるゲーム・コントローラ

せっかく買ったゲームだから，骨のズイまでしゃぶりたい。こんなに操作性が悪いのに，どうして人気ゲームなんだろう。そういった疑問は，コントローラがカギになっていることが多い。人間様が，これだけ器用な手先をフルに活用せずして，なにが万物の霊長であるか／　今月は入力デバイスに配慮した特集だ。（文／藪良小路）

ダメゲーと決めつける前に

キーボードだけでは，決してわからない操作快感というものは，ちょっとした出費(数百円〜数千円)，あるいはン万円という設備投資をしなければ味わえない。レーシング・ゲームが好きでない人は，あの独特のハンドルの感覚を体験していないことが多いし，3Dアクションが嫌いな人は，思うように動けない自分にイラだっている。フライトSLGにいたっては，ただ上手に飛ばすだけならオートパイロットで十分じゃないかと思っている人までいる。そういう人たちがキーボードだけのプレイで「このゲームはおもしろくない」と評価するのは，そういう作りかたをしたメーカーが悪いのかもしれない。だが，やはりゲームがかわいそうだし，もったいない。せっかくお金を出して買っているのだから，あと少しだけ小金を追加して，さらにグーンとおもしろくしたいじゃないか。

そんなわけで，今月は，コントローラを変えてみると，(その人にとって最高に快適かは別として) おもしろさがまったく変化するゲームばかりを集めてみた。コントローラそのものについては，今月号の前半ページでも大きく取り扱っているので，併読していただけるとありがたい。

パッドがあると楽しい!?

シルクロード〜星の島物語

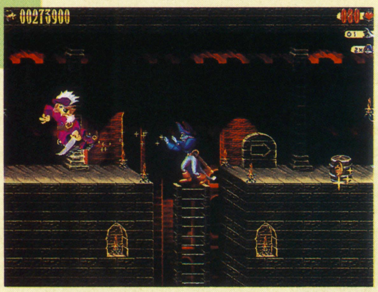
■ANJIN　■Windows95　■アクション　■9,800円　■8月1日発売予定



シャボン玉，爆弾をはじめとする，それぞれで効果が大ちがいなアイテムを使いわけ，さらなる便利アイテムをゲットしていく。メニューボタン，アイテムボタン×3の計四つのボタンが必要になる。

CLAW(クロー)

■宝島社　■Windows95　■アクション　■1,980円(税込)　■発売中



剣で切る，銃を撃つ，物をつかんで投げるといった，多彩な攻撃パターンがウリ。タイミングはシビアなので，ゲームパッドがほしいところ。ネットワーク対戦も可能で，最大64人まで参加できる。

ボタンがいっぱいほしい!?

エイブ・ア・ゴーゴー

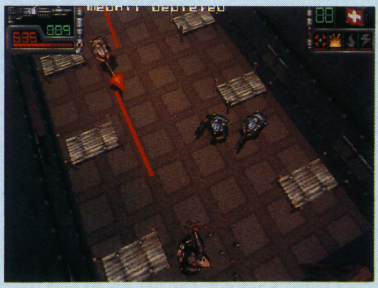
■ゲームバンク　■Windows95　■アクション　■6,800円　■発売中



走る，しゃがむ，転がる，登る，投げる，歩く，垂直・前方・走りジャンプ，しのび足，動物に乗る，おならプーなどのアクションを駆使して仲間を助けていくゲーム。キーボードがおすすめか。

TAKE NO PRISONERS

■インタープログ　■Windows95　■アクション　■7,800円　■発売中



トップビュー視点がくらくらする殺戮アクション。方向転換，サイドステップ，ほふく前進などの使いわけができないと，敵にボコボコにされる。マウスだけでのプレイはキツイと思われる。

Monster truck Madness2

■マイクロソフト ■Windows95
■レーシング ■オープン価格 ■発売中

モンスタートラックマッドネス2



異色のトラック・レースが，“2”となって帰ってきた。登場するトラックが増え，コースもより過激にパワーアップ！ ストイックなシミュレータもいいけれど，このワイルドな乗り心地はクセになるぞ。 （文／稲垣宗彦）

障害物？んなもんナギ倒すでしょ。痛快無比の豪快レースだ！

大ヒット！ というまでには至らなかったけれど，いまだに根強い支持を得ているマイクロソフトの『モンスタートラックマッドネス』。極太，超ビッグサイズのタイヤを着けた文字どおりの“モンスタートラック”たちがくり広げる夢の饗宴だ(って，なんだそりゃ)。基本的に，コースの要所要所にあるチェックポイントさえ通過すれば，ショートカットしようが何しようがおかまいなし。しかも，コースわきの柵など，馬力にまかせてなぎ倒し放題という，なんともアバウトなこのゲーム，ほかのレースゲームでは味わえない，いかにもアメリカンでパワフルなレースが楽しめる。

さて，この『2』だけれど，前作にあった「ドラッグ」という競技形態がなくなってしまった。超短距離コースをいかに短時間で走り抜けるかという，短距離走のようなレースで，筆者のお気に入りだっただけに，ちょっと残念。そのかわり，マルチプレイヤー専用の「サミット ランブル」というモードが追加されている。これは，フィールドの中央に用意されたステージにどれだけ長時間いられるかでスコアを競う，言わばモンスタートラックを使った相撲のような競技。いかに相手をステージに乗せないよう蹴落とすかが，腕の見せどころとなるのだ。単純なルールながら熱くなれるという点では，「ドラッグ」に勝るとも劣らず，おもしろい！

また，登場するトラックは全20車種と，前作より九つも増えている。ほかにも，天候の要素が取り入れられ，雨天や夜間のレースを楽しめるようになっているなど，パワーアップしている部分は，たくさん見られるぞ。



▶まずはドライバーの登録。レベルを「初級」にすると，コーナーでも不自然なくらいにスベらず，逆に遊びづらいかも。「中級」からはじめるのがいいと思う



◀自分の走りは「インスタントリプレイ」で，すぐに再現することができる。もちろん，ファイルに保存しておくことも可能だ。会心の走りをコレクション！



▼今回はレース中の天候を，晴天，くもり，霧，濃霧，雨，雪，夕暮れ，夜，闇夜の9種類から選択することができる。写真は「闇夜」の状態。ランダム設定も可能だ



▲コースは前作とくらべても，さらに過激になっている感じ。サーキットが7コース，ラリーが4コース，マルチプレイヤー専用のサミットランブルが3種類用意されている



▲マルチプレイヤー専用の「サミットランブル」。ステージの中央にいると，どんどんスコアが増えていく。逆に，ステージ下では減点。なかなか熱いぶつけ合いが楽しめるぞ！

レーシング・コントローラの王様

NASCAR Pro Racing Wheel

なくても困らないけど，あれば絶対にレースゲームが楽しくなるハンドル。とくにこのゲームのようなドリフトを多用するゲームでは遊びやすさに格段のちがいが出る。写真はThrustmaster社「NASCAR Pro Racing Wheel」。



◀同社の従来の製品より横幅が広がり，操作しやすくなったうえ，レバーの作りが良くなった。ペダルも操作性アップ。問題があるとすれば，価格と置き場所ね

※このゲームに関する問い合わせ先：マイクロソフト㈱（☎03-5454-2300）

釣道2

■システムソフト ■Windows95 ■フィッシング ■9,800円 ■発売中



システムソフトの『釣道2〜海釣り編』がSideWinder Force Feedback Proに対応していることをご存知だろうか？ 水面下の魚の反応が，レバーの動きに反映される。釣りはこのジョイスティックに最適のジャンルかもしれない。 (文／稲垣宗彦)

魚の“引き”をForce Feedbackで体感しよう！

システムソフトの『釣道2』は，'97年10月23日に発売されたゲームだ。すでに発売から半年以上が経過しているゲームではあるのだが，パッチを当てることにより，Microsoft SideWinder Force Feedback Pro（以下，FFP）に対応させることが可能（下記コラム参照）なことから，今回の登場とあいなった。

タイトルに「海釣り編」とあるように，このゲームでは，磯や防波堤など，さまざまな海での釣りを楽しむことができる。きちんとゲーム内の季節が考えられているため，その時期に“旬”な魚でないと，釣れないぞ。自室に置かれた新聞で，今，何が釣れているのかをチェックして，狙いを定めよう。腕に自信があるなら，月1回，年間12回の大会に出場することも可能だ。

さて，肝心のFFPでの遊び心地だけれども，これがなかなかに楽しい。投げこんだ仕掛けに魚が反応し，アタリがあったら，レバーが動く。手前に倒して，アワセよう。レバーがそのまま竿になったような感触が味わえるのだ。

後追いの対応であるため，FFPに豊富に用意されているボタンすべてに効率よく機能が割り振られているわけではない点，ウキ釣りなのにレバー（つまり竿）にアタリが伝わってしまう点が残念といえば，残念か。『釣道3』に期待!!



◀何が釣れているか、新聞でチェック。釣具屋で仕掛けとエサを購入し、図鑑で生態を調べ、いざ釣り場へ



▶ウキの場所を示す▽が黄色と赤に点滅。アタリだ。レバーが前に引っ張られたら、一気に手前に引きもどせ！

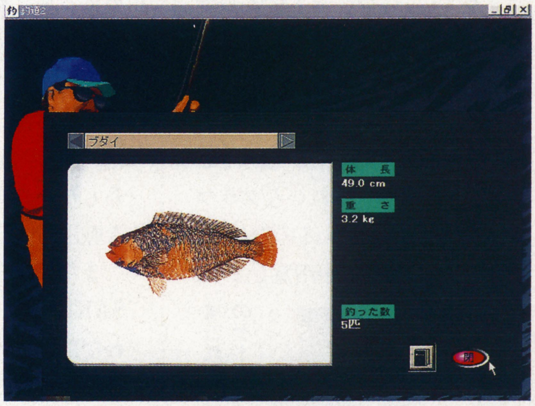
システムソフトのホームページから入手だ！
パッチを当ててForce Feedbackに対応

このパッチが発表されたのは，今年の4月3日。両製品のユーザーなら，以下のURLで必要なファイルを入手しよう。

【URL＝http://www.systemsoft.co.jp/online/LIB/tsuri2_ffb.html】



◀新たなユーザーを獲得するほどの材料とは言いがたいかもしれないが、ユーザーにとってみればうれしい配慮だ



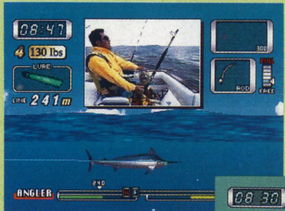
◀アワセがわかりづらい『釣道2』だが、FFPがあれば、問題ナシ。釣れるぞ

Force Feedback対応の釣りゲームをもう1本紹介！

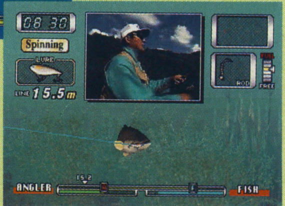
松方弘樹のワールドフィッシング

■メディアクエスト ■Windows95
■フィッシング ■6,800円 ■発売日未定

俳優としてだけでなく，釣り好きのおじさんとしての知名度も高い松方弘樹が，カジキとブラックバスの釣りを案内してくれる，というメディアクエストのゲーム。同社からセガサターン用に発売されていたものの移植版だ。FFPに対応しているぶん，おもしろさが増しているぞ！ トローリングのロッドの重さを実感しよう。



◀南の海を舞台にくり広げられる，巨大なカジキとのファイト！ トローリングというスケールの大きな釣りが楽しめるぞ



▶同時に，バスフィッシングも収録。ルアーの動きが不自然だったりするけれど，Force Feedbackの感触は体験の価値あり

※これらのゲームに関する問い合わせ先：『釣道2』…㈱システムソフト（☎092-752-5264）
『松方弘樹のワールドフィッシング』…㈱メディアクエスト（☎03-3222-8639）

FORSAKEN
フォーセーケン

■アクレイムジャパン　■Windows95
■3Dアクション　■6,800円　■6月26日発売予定

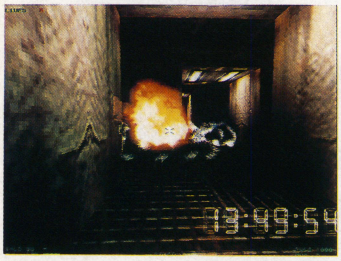


超美麗グラフィックの3Dアクション・シューティングが登場。アクションが苦手な人には少々むずかしいかもしれないが，画面の美しさと動きのなめらかさを見るために，プレイしてみる価値はあるぞ。（文／渡辺和歳）

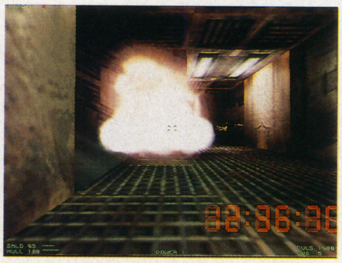
あのVoodoo2にも対応

爆発シーンでの美しい火球のひらめき，敵をつらぬくレーザー光線の鮮やかさ。『FORSAKEN』は，これら“輝き”の表現が群を抜いてすばらしい。はじめてプレイしたときは，あまりの美しさにゲーム世界に完全に入りこんでしまったくらいだ。で，なぜいきなり映像の美しさなんかを説明しているのかというと，それが『FORSAKEN』をおもしろくしている最大の要因だからである。ここまでグラフィックの質が高いと疑似体験度（とでもいうのだろうか）が増し，すごくゲームにのめりこめるのだ。

ただ，それには3Dアクセラレータ・カードが必要。しかも『FORSAKEN』は最新3Dチップ「Voodoo2」にも完全対応している。Voodoo2なら相当きれいな画面が期待できそうだが，残念なことに筆者のプレイ環境にはないので，その実力のほどはわからなかった。しかし，そこまでしなくても驚くほどきれいなグラフィックなのは確認済み。プレイの際には，忘れずに何かしらのカードを用意しよう。



◀これは，カード未使用時のゲーム画面



▶モンスター3D使用時。おもしろさがちがうのだ

使ってみました
CYBERMAN2

右側のレバー（？）でマシンの向きを変え，左側のボタンでアクセル操作や攻撃を行なうことになる。実際に試してみると，細かい操作をするのはちょっとキツイ。雰囲気を楽しむとき以外は，キーボード&マウスのほうが無難かも？



ホバーマシンを駆り，敵をぶちのめせ

ゲーム自体は『ディセント』タイプの3Dアクション・シューティング。360度自由に動きまわるホバーマシンをあやつり，ミサイルやレーザーで敵を倒していく。

移動時の自機（視点）の動きはとてもなめらか。あまりにスムーズすぎて，はじめは機体のコントロールすらおぼつかないかもしれない。だが，その動きに慣れるにつれ，おもしろさが増してくるのだ。障害物を利用したり，敵の攻撃をかわしながら突進してみたりと，さまざまな戦法が実行でき，楽しめるぞ。

また，爽快感がバツグンなのも『FORSAKEN』のもうひとつの特徴。それをきわだたせているのが，攻撃時のハンパではない弾数の多さと，爆発の美しさだろう。調子に乗っていると弾薬がすぐに尽きてしまうという欠点はあるが，気持ちいいくらい撃ちまくれるので，一度は体験してみてほしい。

……と，このゲーム，一度ツボにハマると，つい熱中して長時間プレイしてしまいがちだが，そのスムーズすぎる動きゆえ，人によっては酔ってしまうことがあるのが問題か。編集部でも何人か犠牲者（？）が出ているので，くれぐれもやりすぎには気をつけるべし。ゲームは1日1時間，なのだ（笑）。

選べ



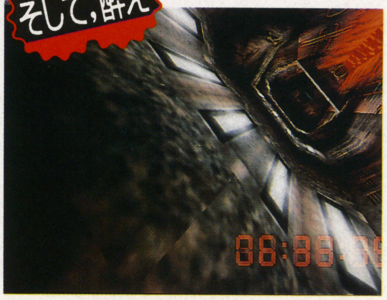
◀選べる機体は16種類。はじめは耐久力の高い機体がオススメ

壊せ



▶弾のつづくかぎり，ひたすら撃ちまくろう

そして，酔え



◀やりすぎると，ホントに酔えます。ハイ

※このゲームの販売に関する問い合わせ先：ツクダシナジー㈱（☎03-5272-8955）

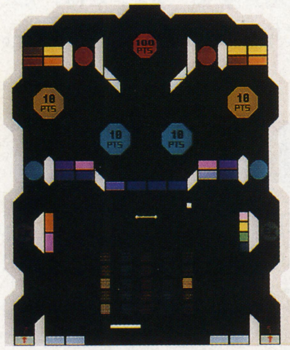
イロモノ コントローラ

ピンボール⁉ブロックくずし⁉古くて新しい奇妙なゲーム

WIND

■マインドウェア ■Windows95
■アクション ■5,800円 ■発売日未定

マインドウェアという会社は，実際の台修理を手がけるほど，ピンボールにこだわりのある会社だ。社長は個人所有のピンボール台の下に布団を敷いて寝ているほどで，インターネット上のWWWサイトでも，自社製品の紹介はそこそこに，ピンボールについてアツく攻略しているのである。そこでパソコンでも超リアルなゲームを作ってみせるかと思ったら，姿を見せたのはパドル・ピンボールとでも言うべきものであった。見た目はなんともレトロ。おまけに，マウスのクリックでパドルが折れ曲がるのである。さらに特筆すべきが専用マウスで，なんと市販品に穴を開けて改造し，昔のブロック崩しをホーフツとさせるダイヤルが組みこまれたイロモノに変身させてしまったのだ。製品には，この改造設計図が同梱される予定とか。ある意味，我々に発想の転換と勇気を与えてくれるような気がする。



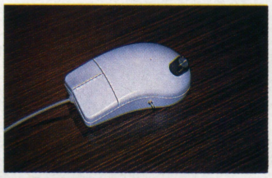


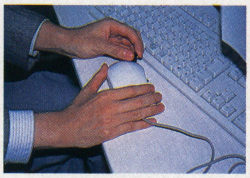
▼ピンボールとしてのフィーチャーは，かなり多い

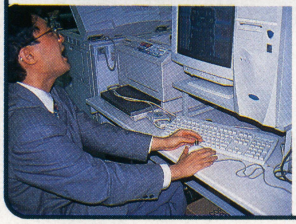
▲カットするとボールに回転がかかり，軌道が大きく変化

◀開発中の台のひとつ。Win95にオールドゲームを移植している会社らしいデザインだ。処理も軽いので仕事の合間にちょっとという感覚で遊べる

コワしても保証はしませんよー
パドルマウスを自作しよう







◀▲「改造費用は300円，ハンダは10か所以内におさえました」とはマインドウェア代表の市川氏の言。複数メーカーの製品で実験をするために，数十個のマウスを改造したとか

イロモノ コントローラ

あの大ヒットRPGがMacintosh版発売で再フィーバー？

DIABLO

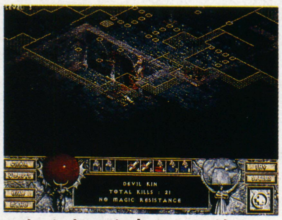
Mac版正規輸入版（日本語マニュアル付）

■ソース（日本語マニュアル付英語版）■Macintosh（Win95版も発売中）■アクションRPG ■9,800円 ■発売中

ネットワークによる協力プレイ，アイテム収集の楽しさなどで，昨年世界的に話題を呼んだRPG『DIABLO』。そのMac版が，最近ようやく発売された。家庭用ゲーム機でも日本語版の発売が近い現在，『DIABLO』ブームが再燃しつつある。

このゲームの特徴のひとつとして挙げられるのが，キャラクターの操作法。移動するときは，移動先をマウスでクリックするだけ。戦闘も同様で，攻撃対象をクリックすると，障害物を避けながら攻撃範囲まで歩いていき，勝手に戦ってくれる。攻撃をつづけたければ，標的をクリックしつづければいい。このシンプルさが誰にでもとっつきやすかったようで，Win95版が英語版であるにもかかわらず，売れまくった一因となっている。

気になるMac版の移植度だが，BLIZZARD社が『ウォークラフト2』でも見せたように，完成度は相変わらず高く，Win95版とのちがいがまったくわからない。ちなみに，1ボタンマウスで遊ぶより，魔法やアイテムを左右のボタンで使いわけられる，2ボタンマウスでのプレイをオススメする。別ワクで紹介している機械を使って，お気に入りのコントローラでプレイするのもいいかもしれないぞ。ちょっとインチキくさいけど。（文／藪良小路）

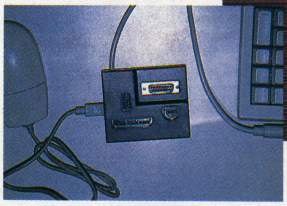


▲初心者でも安心して使えるキャラはローグ（盗賊）。弓矢で敵を近づかせないのだ

おまたせしました Macユーザー

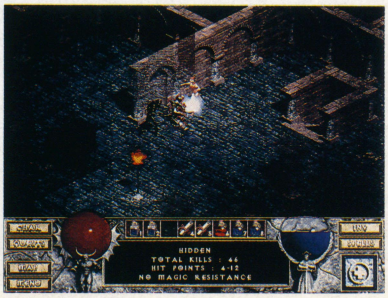
外国通販で買える接続装置
複数のゲーム機のコントローラを使う





▼▶Nintendo64，PS，DOS/V機，ジェネシスのコントローラを接続できる

こんなのもあり！



◀ひたすらダンジョンを降りていき，大敵ディアブロを倒せ

※これらのゲームに関する問い合わせ先：『WIND』…マインドウェア（http://www.mindware-corp.com/）
『DIABLO』…㈱ソース（☎03-3551-5900）

Falcom Windows95 News Special





世に不況の風が吹き荒れるなかでも元気な日本ファルコム。『イース・エターナル』に『ヴァンテージ・マスターV2』，そしてアンバランスから復刻される過去の名作3タイトル。全部押さえて「ファル通」になろう！　　（文／千歳秋吉）



ヴァンテージ・マスターV2

■日本ファルコム　■Windows95　■シミュレーションRPG　■10,800円　■7月10日発売予定

昨年12月に発売された『ヴァンテージ・マスター』は，シナリオを終えても「対戦」や「隠しキャラ」などで遊べる懐の深い作品だった。今回紹介する『V2』では，さらに「ネットワーク対戦」が可能となっており，対戦プレイに拍車がかかることは必至。マップも一新されての登場だ！

精霊対戦は，新たなステージを得て加速する

『V2』について語る前に，前作『ヴァンテージ・マスター』とはどんなゲームだったか，少し復習しておこう。

「シミュレーションRPG」というジャンル名で呼ばれるこの作品。プレイヤーはマスターと呼ばれる精霊使いとなり，マップ内にネイティアル（精霊）をつぎつぎと召喚していく。そして敵軍と戦い，最終的に相手のマスターを倒せば勝ち……というのが大ざっぱな内容だ。

もちろんネイティアルにはそれぞれ相性が存在する。「地」は「水」に強く，「水」は「火」に強いといった具合だ。このへんを注意しないと，思わぬ墓穴を掘ることになる……と，ここまで読めば，このゲームがコンピュータ戦よりも，人間同士の対戦向きのゲームであることがわかってもらえるだろう。

さぁ，そこで『V2』だ。本作は「ネットワーク・バトル」というモードが新たに加わっており，パソコン通信の要領で対戦を楽しめる。発売後は全国のネイティアル・マスター同士で，電話回線を焼き尽くすようなアツい戦いが展開されることだろう（筆者も参戦するぞ！）。

さらに本作ではマップが完全に一新されているから，前作をクリアした人も楽しめるはず。『ヴァンテージ・マスター』の新たな戦いの舞台が，キミの目の前に現れるのはもうすぐだ。期待すべし！

これが『V2』に加わった新要素だ！

1 戦闘マップが完全に新しい！

シナリオ・モード＆フリーバトルのマップがすべて入れ替わっている。序盤はかなりやさしくなっており，初心者でも安心だという印象を受けた。はじめての人は，まずは『V2』から入ろう。



◀これは面でいえば1面といったところ。とてつもなくプレイヤーに有利

2 ネットワーク・バトルが可能

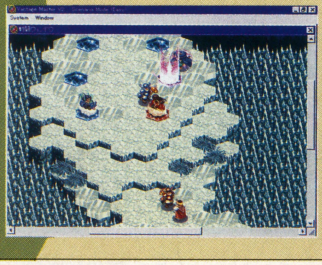
電話回線を通じて，見たこともない同志と戦えるのは大きな魅力。なお，相手を待たせすぎないように，ターンに時間制限が設けられた。通信モノの特権とも言えるチャットも楽しめるぞ。



◀チャットの会話では，おたがいに失礼のないよう紳士的にいきたいね

3 コンピュータの思考が大幅強化

具体的に言うと，敵が「より人間に近い思考をしてくる」ということ。こちらが呼び出したネイティアルに対し，ほぼ確実に相性の悪い相手を召喚してくるようだ。逆に利用すれば勝機も見えるぞ。



◀『V2』では「敵の心を読む」作戦が必要だ。自分が相手の立場ならどうする？

4 「紫のメルレット」がちょっと変身

主人公をこの世界に導き，ゲーム中にはヒントをくれる女性，紫のメルレット（コレを読むまで，名前を知らなかったプレイヤーも多いのでは……）。季節に合わせてか，衣替えしての登場なのだ。



◀よーく見ると前作とのちがいがわかるはず。いわゆるイメチェンだね

やってみなきゃはじまらない！
……というワケで



千歳秋吉（レア&フィーナ）VS 中村京子（にせアドル）





ネットワーク・バトル・レポート

いろいろ魅力のある『V2』だけど，やっぱり華は通信対戦！というワケで，当編集部の中村京子女史と，筆者こと千歳秋吉がとりあえず対戦してみることになった。

中村女史は「初心者なのでお手やわらかに〜」などと言いつつも，サンプル版をすでに数面クリアしているとのウワサ。だが千歳も，ファルコム担当の名にかけて負けられぬ。

緊張感が高まるなか，ふたりが選んだマスターは『イース』キャラ（中村女史のアドルは2Pカラー）。対戦ステージは「巨木の森」で，対戦条件は双方全ネイティアル&魔法使用可能でハンデ一切なし。さぁ，勝利の女神はどちらに微笑むのか!?

会話中も時は過ぎ……

通信対戦の常というか，おたがいチャットで「初心者なので……」「いえいえ，こちらこそ」などと，まずはひととおりのあいさつをかわして戦闘開始。序盤はまだ相手の出かたがわからず，様子をうかがうようにそれなりの強さのネイティアルを小出しにする展開となった。

そして，またチャットがはじまる。
「これ，時間制限があるみたいだね」
「ホントだ。ゲッ，言ってるそばから」

そんな会話をしているあいだにも時は過ぎ，あまり間を置かずに，つぎのネイティアルに順番がまわっていく。「そうか，ここは戦場なのだ」と我に返ったふたりは，マップに視線をもどし，再びネイティアル召喚にとりかかるのであった。



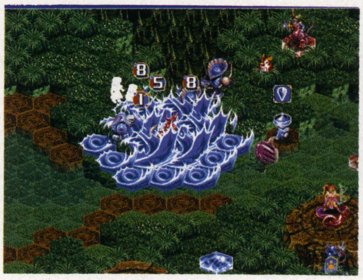
◀考えている相手の表情（?）が表示される。敵軍の動きにも注意すべし

中村京子水軍の脅威

時が経つにつれ，ふたりの戦法は，つぎのような特徴を明らかにしていった。

火や天などの飛行系・飛び道具系を中心にそろえていく千歳レア&フィーナ。これに対し，メインの水に天の機動部隊を加えた水軍で挑む中村にせ（2P）アドル。

結果はすぐ戦況に現れた。だんだん押され気味になっていく千歳サイド。さらに中村女史が「コレかわいい〜」と言ってくりだした「ザミルペン」（ペンギンの姿をしたネイティアル）の凍結攻撃で，千歳軍はつぎつぎと氷像に姿を変えていく。こうなると戦いの収束は，早い。



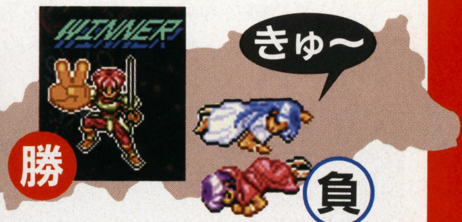
◀テンタークの魔法，メイルストローム。ハデさ，攻撃力ともに最強の必殺技だ

勢いに乗る中村側は，巨大イカ「テンターク」を召喚。これを見た千歳はあわてて地の軍勢を呼ぶが，もう遅い。

「ごめんよ……フィーナ，レア」

テンタークの魔法，メイルストロームがふたりの女神を飲みこんだとき，彼はすでに画面の前から姿を消していた。さらば千歳よ……原稿だけは忘れずに。（完）





チャットに華が咲く

◀やっぱりコレが通信の醍醐味でしょう。おしゃべりに熱中してると，制限時間が過ぎて順番が跳ばされてしまうことも……

Falcom Windows95 News 号外

『ザナドゥ』『ロマンシア』『太陽の神殿』がWindows95で甦る

……とアツく語っても，これらの作品をキチンと知っている人は少ないハズ。全貌が明らかになる前に，ちょっと予習をしておきたい。

まず『ザナドゥ』。かつて日本中を沸かせた権威はダテではなく，広大な迷宮，巨大な怪物，武具にも個別に設定された経験値etc……ウリ文句を挙げればキリがない超A級RPGだ。

『ロマンシア』は，「こんなの有りか!?」というキャッチフレーズどおり，謎を解く順番を少しまちがえると「ハマる」難易度をウリにしていた。『太陽の神殿』もマヤ文明を相手にするAVGだけのことはあり，手順をまちがえると二度と陽光の大地を仰げなくなる仕掛けがゴロゴロある。キビしいが，「挑戦する価値」を買ってほしいね。



イース・エターナル

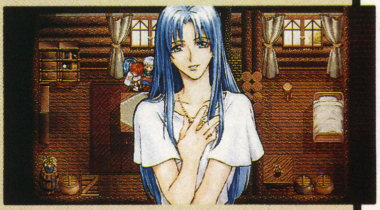
■日本ファルコム　■Windows95　■アクションRPG　■8,800円　■発売中

ファルコム特集の後半を飾るのはこのタイトル。本誌では先月号より，攻略もまじえながら本作の「優しくも深い」物語を紹介している。今回はいよいよ後半戦〜クライマックスといったところ。美しくも恐ろしい「ダームの塔」にてアドルを待ち受ける運命とは……。先月号とあわせて読まれたし。

失われし古代王国・短編攻略物語（後編）

前編のあらすじ

「呪われた国」と呼ばれていたエステリアに，引きつけられるようにやってきた冒険者，アドル・クリスティン。そこで彼を待っていたのは，失われた古代王国について記された「イースの本」の探索という使命であった。アドルの活躍はめざましく，盗まれた数々の「銀製品」を取りもどし，神殿では捕らわれの女性フィーナを救出する。そして，みごと3冊の本を見つけたのだが……。



5.悪魔の塔へ
盗賊の砦〜ダームの塔

「おふくろから話は聞いている。ダームの塔へ行くんだってな」

盗賊の頭ゴーバンは，そう言いながらも，どこかためらっているようだった。

悪魔の塔……それがこの塔の，地元での通称である。だが，残りの「イースの本」がそこにあるとなれば，もはやアドルの進むべき道はひとつしかない。

それまで盗賊たちが守ってきた，冥府への門が開く……いざ，ダームの塔へ！



▲アドルに確認をうながすように語るゴーバン。ダームの塔は盗賊に入口を封印されていたのだ

6.塔内の人間模様
ダームの塔　入口〜6F

アドルは，怪しげな像が立ちならぶ通路の前に立っていた。

（この通路……何かある）

そこで彼は，かつて使用した「道具」を取り出し，顔面に装着する。

（見えた！）

隠し部屋があったのだ。像のならぶ場所では，このようなことがあるから油断できない。しばらく進むとまたあの像だ。

（今度はなんだ……うっ！）

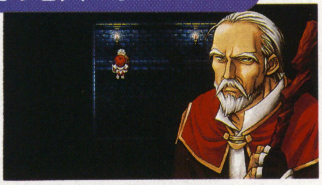
気づいたときには遅し。像の力でアドルは飛ばされ，謎の男ルタ＝ジェンマが捕らわれている地下牢のなかへ。しかも，銀の装備がなくなっているではないか。

（ちきしょう，万事休すか……）

そのときであった。ものすごい音とともに壁がくずれ，筋骨たくましい男が現れた。男の名はドギ。塔内で行方不明になったと言われていた盗賊である。さすがに驚いたが，こんな出会いなら大歓迎。

ドギは「ラーバという老人に届けてほしい」と，アドルに偶像を託す。ラーバとは隠し部屋にいた男だ。これが塔内でのせまき人間関係のはじまりであった…。

謎の老人　ラーバ

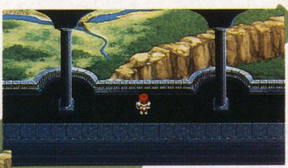


▶最初は隠し部屋にいる。偶像を届けてあげるべし



◀なぜかフラフラと，ダームの塔にきてしまった男

夢遊病　ルタ＝ジェンマ





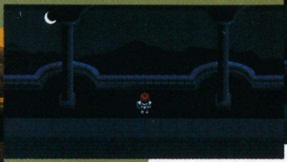
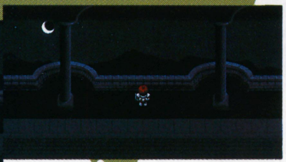
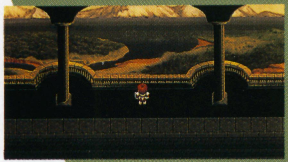
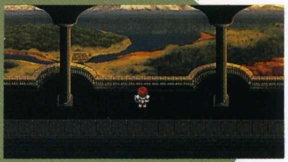
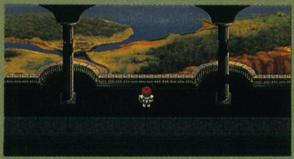
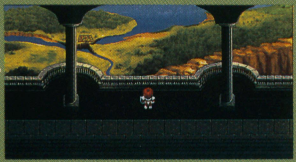


ドギ



▶「ドガン！」と壁を破壊して登場する名物男。コイツのおかげで牢屋を脱出できるのだ

悪魔の塔 ～悠久の大地に刻まれし鉄槌～

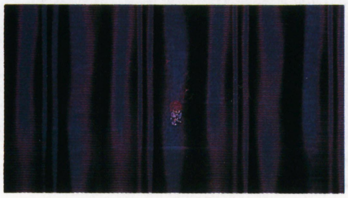









7.魂を喰らう旋律
ダームの塔 11F

そこに入った瞬間，気も狂わんばかりの頭痛がアドルを襲った。それでも無理に走り抜け，途中にある扉を開けて入れば，そこにいたのは，ラーバであった。

彼によれば，この通路の名は「悪魔の回廊」。柱の通風口から送られる風で鳴る曲が人の生気をむしばむという。

ならば壊してしまえ……と，同じ階にある回廊の柱を片っ端からたたいてまわるアドル。やがて通風口は破壊され，悪魔の回廊に静寂が訪れたのである。


◀悪魔の回廊。ラリってるワケではない

8.疑心暗鬼の鏡像
ダームの塔 13F

つぎにアドルの行く手をはばんだのは，鏡のフロアだった。鏡に杖をかざすと身体が吸いこまれ，別の場所に転移する。

（どうやってここから脱出する？）

最大の疑問はそこだった。目についた鏡にとにかく飛びこみ，ワープをつづけるが，どれも元の場所にもどってしまう。

（まてよ，鏡A→鏡Bに行ける状況では，鏡B→鏡Aにもどるものと考えてしまう。だが，鏡Bが別の鏡につづいていたら？）

こう考えたとき，アドルの道はひらけた。盲点を見切っての頭脳勝ちだ。


◀足元もキレイに映る鏡の通路。銀の武具がどこかにあるぞ

9.決戦直前
ラドの塔～ダームの塔最上階

「じつは，あなたに伝えたいことがあって，私は魔物にわざと捕まったのです」

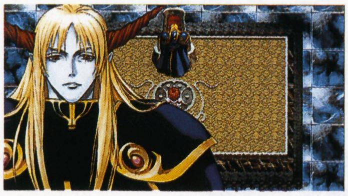
声の主は，ミネアの町にいた詩人のレアである。彼女は牢獄「ラドの塔」にてアドルを待ち，これから戦うべき敵の正体を教えてくれたのだ。

（しかし塔に入るのには苦労したな。悪の指輪をアレと組み合わせて使うとは…）

戦いは大詰めを迎えようとしていた。

壁を破壊して現れた魔物のアジトから炎を発する剣を入手，それを用いて鏡のフロアに巣食う双子の鬼を撃ち破る。そして，苦難の末にたどりついた最上階。

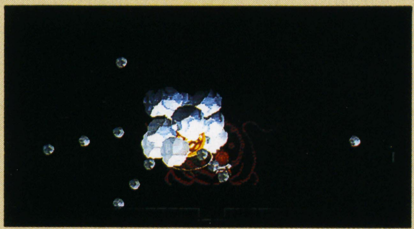
だが，その扉にふれると激痛が走り，開くことができない。かくしてアドルは，涙を飲んで塔を降りていく。夜明け前に必ず，扉を開くことを誓って……。（終）


◀最上階の扉の向こうにいる、彼こそがダルク＝ファクトだ

ダームの塔を守るボスキャラ3体，そして……

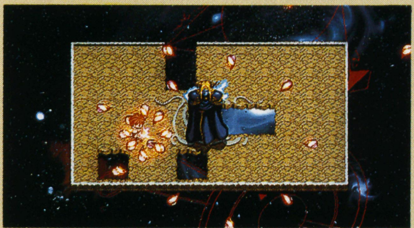
●ピクティモス

▲投げてくる三つのカマを本体の遠くに誘導し，それらがもどる前に本体にダメージを与えろ

●コンスクラード

▲回転しながら順次発射する石つぶてが武器。石に当たらぬよう，円を描くように攻撃だ

●ヨグレクス&オムルガン

▲黄色がヨグレクスで青がオムルガン。打撃を与えられるのは黄色のみ。火の玉に注意!

●ダルク＝ファクト

▲本作のラストボス。ダメージを与えると足場に穴が開く。一度に連続攻撃を仕掛けよ

フランス・ワールドカップ
日本初出場記念企画

今年の夏はサッカー・ゲーム三昧だ

話題のサッカーゲームをプレイしてみた



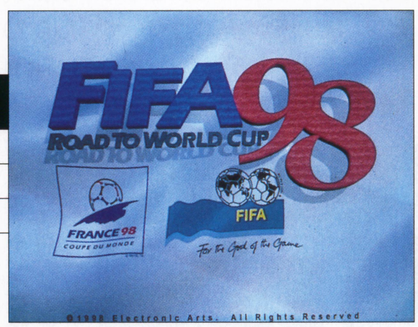
読者のみなさんは，あのアジア地区予選，日本対イランの試合を覚えているだろうか？　延長戦の末，野人・岡野がＶゴールを決めて日本が初のワールドカップ出場を決めた試合だ。そして今年はワールドカップ・イヤー，海外や国内のゲームソフトハウスから続々とワールドカップをテーマにしたサッカーゲームが発売される。そこでこれから発売，またはすでに発売されているサッカーゲームの魅力を紹介していこうと思う。

（文／大橋小太郎）

世界最高のサッカーゲーム。
リアルな動きに注目

『FIFA Road to WORLD CUP 98』

■ エレクトロニック・アーツ
■ Windows95
■ 7,800円　■発売中



▲かっこいいオープニング画面

テレビ中継さながらの画面と動きに注目

4月24日に日本語版が発売され，現在ソフト・ショップでの売れ筋タイトルとして人気も高い「FIFA Road to WORLD CUP 98」は，世界最高のサッカーゲームという評価を得ているゲームである。

ゲーム内容はというと，各国ナショナルチームの中から好みのチームを使って，ワールドカップ優勝を目指すという熱き道程を完全に再現したもの。

ワールドカップ予選のほかに，フレンドリーマッチや，PK戦，練習モード，リーグ戦モードなども用意されている。

予選方式などは，FIFA（国際サッカー連盟）から公式認定を受けているので，フランスワールドカップの予選方式を忠実に再現しているのも特徴。それから，今回のワールドカップに参加した172か国のナショナルチーム，約4500人の選手が実名で収録されているので，自分のお気に入りの選手で予選を戦い，ワールドカップ出場を目指すことができる。もちろん，その中には日本も入っており，カズや中田，呂比須に井原というメンバーも実名で収録されている。

さらに実況もついていて，解説は元日本代表の金田喜稔氏が担当している。ちょっと棒読みかな？というのと，英語版の実況を直訳しただけなので，日本語としておかしい部分もあるが，なかなか雰囲気が出ている。

この機会に3Dボードもいっしょに買うってのはいかが?!

画面はまるで本物のサッカー中継のようだが，そのクオリティを実現するにはVoodooという３Ｄ演算チップを搭載しているカードが必要になる。それ以外の３Ｄカードでは，多少画面のクオリティが落ちてしまうので注意してほしい。



▲この中から，フレンドリーマッチ，ワールドカップ予選などを選んで戦う



▲対戦国を選択する，地域別に分けてあるから選びやすい



▲コントローラを選ぶ。ジョイスティック，マウス，キーボードが使える

※問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ㈱（☎03-5436-6499）

今話題のVoodoo2チップに関しては，ハーフタイムを迎えると画面が黒くなったまま止まってしまうという問題が報告されていたが，パッチ・プログラムが早くもリリースされた。アドレスは以下のとおり。

http://www.ea.com/EAJ/archive/rtwc/findex.html



▲ここでは天気，時間，スタジアムを選ぶ。もちろん日本の国立競技場もある



▲日本代表はもちろん，すべての選手が実名だ。アルゼンチンにはオルテガやバティストゥータがいる



▲選手の髪型や顔，肌の色まで好きなように設定できる。中田はもちろん茶髪になっている



▲練習モードも用意されている



▲これはPK戦の練習。同じところにばかり蹴っていると読まれるぞ！



▲フリーキックは慣れると直接決められるようになる

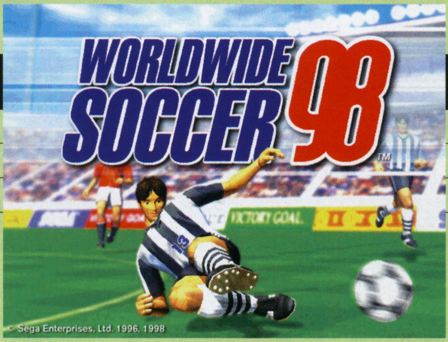

▲コーナーキックの練習で確実に得点できるパターンをみがこう

『FIFA98』キラー，続々登場①

ワールドカップ決勝リーグにあわせて登場

『セガワールドワイドサッカー '98』

■ セガ
■ Windwos95
■ 7,800円 ■ 6月26日発売



▲セガらしいオープニング画面

『バーチャファイター2』，『バーチャコップ2』などのPCゲームをリリースしているセガからも，ワールドカップにあわせてサッカーゲームが発売される。その名も『セガワールドワイドサッカー'98』，今回の記事作成にあたって入手できたのは，開発途中のベータ版なので，日本代表のユニフォームや，選手の名前などは，ダミーになっていたが，製品版は，5月14日発表のキリンカップ日本代表メンバーが実名で登場し，ユニフォームも最新のものになっている。

その他に，『セガワールドワイドサッカー'98』専用の対戦サーバをインターネット上に設置して，通信対戦も可能になっている点も見逃せない。



▶国旗が風になびいてかっこいい



▶アップになるとその画面の美しさがわかる


◀ゴールキーパーとの一対一



▲日本がイランを1点リード！！

※問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス（☎047-380-6441）



▶アルゼンチンのフリーキックだ。マークをしっかり！



▲うーん，日本は防戦一方だ。ハラハラ・ドキドキ!!



▲アルゼンチンのスローイン。気をぬくな，日本！



▲アルゼンチンの猛攻にたまらず井原がファウル！！



▲フリーキック！この距離だと直接ゴールをねらってくるぞ



▲山口のセンタリングをカズがヘディングでゴ～～ル！！少ないチャンスをものにしたぞ

日本VSアルゼンチン キックオフ

『FIFA98』キラー，続々登場②

動作も軽く手軽にサッカーが堪能できる

『ワールドリーグサッカー』

■ MUGENDAI SOFTWARE

■ Windows95

■ 7,800円 ■ 発売中

5月27日に発売された『ワールドリーグサッカー』は，国際色豊かなゲーム。プレイしてみた感想は，とても動作が軽いという印象。テクスチャの質などの画質オプションを最大にしても処理速度が落ちるということはなかった。自分のマシンが非力だという人にもお勧めできる。

登場国は64か国とやや少なく，日本の対戦相手のジャマイカが収録されていなかったりするが，チーム・エディット機能がついていて能力値を設定した自分の好みのチームを24チーム分作ることもできる。



▲日本のユニフォームは昔のユニフォームのまま



▲誰に蹴るかを自動的に選べる



▲浦和レッズはこんな感じかな？



▲競技場全体を広く見渡すことができるぞ

※問い合わせ先：東芝EMI㈱（☎03-5512-8660）

こんな遊びかたはいかが？

ワールドカップというと気になるのは日本代表の戦いぶりだろう。そこで，『FIFA 98』を使って日本代表の戦前予想をしてみた。コントローラ選択時に何も選ばずにマウスをクリックすると，CPU同士の対戦を見ることができる。できれば，ワールドカップの優勝チームまで予想したいところだが，そこは読者のみなさんにおまかせするとして，さあ，スタート！

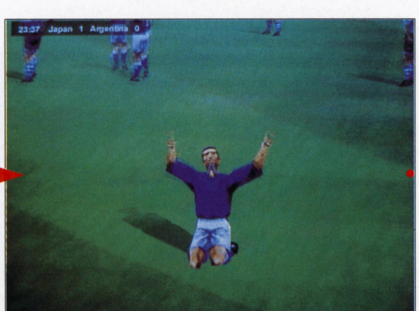
ここで予想してみたのは，もちろん初戦のアルゼンチン戦，日本のほうがはるかに格下になる相手だ。前半が始まってすぐに，バティストゥータの強烈なシュートに日本のゴールが脅かされるが，何とか守り切るという展開。うーん，ドキドキ。

アルゼンチンが点を取るのは時間の問題かと思われた，その瞬間，奇跡は起こった。相馬がカットしたボールを山口へパス，それを山口が相手ゴールまで持ち込んでセンタリングしたところをカズが頭であわせて，日本のワールドカップ初得点を決めたのだ。

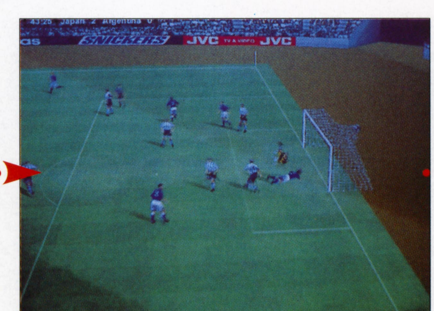
先制点を取られたアルゼンチンはさらに日本ゴールを攻め立てる。しかしながら，なかなかゴールを割ることができない。このまま前半終了かと思われたが，前半終了間際，カウンター攻撃から今度はゴン中山がゴ～～ル！ 2対0とアルゼンチンを突き放す。

後半も一方的にアルゼンチンが攻撃を続けるが，ゴールキーパー・川口の好守もあって，日本がこの2点を守り切り，ワールドカップ初勝利を挙げた。アトランタオリンピック代表のマイアミの奇跡に次ぐ大金星となった。

ゲームでの結果は日本が勝利を収めたが，浮かれないように(笑)。実際の日本の戦いも期待しよう。



▲日本のワールドカップ初得点だ！ カ～ズ，カ～ズ！カズダンスは踊ってはくれなかった



▲そして，前半終了間際にまたしても日本がカウンター攻撃！ そして，ゴンゴールが生まれた



▲日本の勝利を決定づけるゴールだった。実際の日本の戦いにも期待が高まる

こんなアクセサリー・ソフトも!!

自分のパソコンを日本代表一色に！

『ROAD TO FRANCE COMPLETE デスクトップエンターテイメント』

■ 光栄
■ Windows95
■ 6,800円 ■ 発売中



▲日本代表の選手が次々と出てくるスクリーンセーバーだ

光栄からは，『ROAD TO FRANCE COMPLETE デスクトップエンターテイメント』が発売されている。

これはゲームではなく，日本代表に関係した壁紙，スクリーンセーバー，サウンドなどの，デスクトップ・アクセサリーが収録されているもの。とくにお勧めなのがスクリーンセーバーで，加茂ジャパンから岡田ジャパンまでの，全試合のスコアが流れたり，フランスワールドカップへの道のりなどを再現しているぞ。

サッカー・ファンは要チェックだぞ！



◀かっこいい「ROAD TO FRANCE」の文字。この壁紙は友達にも自慢できるぞ!!



▶日本代表がイランを破ったときの記念写真

※問い合わせ先：㈱光栄（☎045-561-6861）

Basic Magazine パソコン・ソフト Selection

新作情報から
編集部オススメの
良作まで

アーキメディアン・ダイナスティ

■アートディンク ■DOS/V
■3Dシューティング
■8,800円 ■発売中

ロマンあふれる海洋アドベンチャー

27世紀，核戦争により大地を追われた人類は，海底にその生活圏を移していた。やがて世界中に誕生した水中国家が，互いに争いをくり広げたが，それもようやく過去のものとなった……。

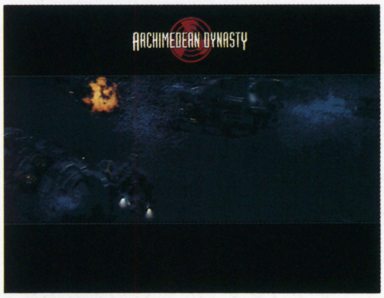
こんな未来の海底世界が舞台となる『アーキメディアン・ダイナスティ』は，ミッション・クリア型の3Dシューティング・ゲームだ。基本的には，依頼を探すアドベンチャー・パートと，潜水艇を操縦して任務を遂行するシューティング・パートで構成されている。

主人公は傭兵の“デッドアイ”フリント。潜水艇でさまざまな依頼をこなしていくのだが，はじめは輸送船の護衛やパトロールばかり。しかし，しだいに見えてくる巨大な陰謀。それぞれ思惑を持ったキャラクターたちが織りなす人間ドラマ。アドベンチャー・パートはメッセージのみで，キャラクター・グラフィックすらないのだが，それも気にならないほど深い世界観は，スゴイのひとことだ。

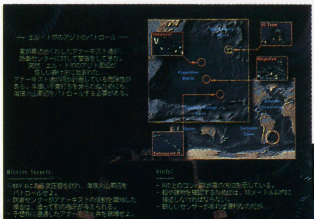
もちろん，シューティング・パートもかなりのデキ。操作性は良く，描きこまれた画面もキレイで，海底を探索している気分を十分に味わえる。使用するキーが多いので少々むずかしく感じるかもしれないが，じっくりやりこむには，ちょうどいいくらいだろう。

用意されているミッションは60以上。そのひとつひとつは，クリアまでそれほど時間のかかるものではないが，せっかくの味わい深い世界である。ここはひとつ，のんびりと時間をかけて，海中での冒険を楽しんでみてはどうだろうか。

（文／渡辺和歳）



◀暗めの色調を基本としたムービーもなかなかシブい



◀このようなゲームではおなじみのチューン。ガンガン金をかせいでパワーアップさせよう



▶これがメインとなるバトル画面。細かいところまで描きこまれていてキレイ

アドベンチャー・パート ⟷ シューティング・パート

ここでは，さまざまな登場人物たちと会話をしながら，仕事（ミッション）を探すことになる。話しかけるキャラクターや話の流れによって，発生するミッションが変化するところがポイント。登場キャラクターは，なんと100人以上におよぶ。



▲質問に対する答えを選ぶことで，会話はどんどん分岐していく

アドベンチャー・パートで依頼を受けると，こちらのモードに。依頼内容はさまざまだが，そのほとんどは敵のせん滅が目的となっている。潜水艇の動きも自然で，シューティング・ゲームというよりも，シミュレータといったカンジが強い。



▲操作はややむずかしいが，潜水艇らしい動きが出ていてなかなかイイ

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱アートディンク（☎043-270-2010/月～金13：00～17：00）

マイト&マジックVI～ザ・マンデート・オブ・ヘブン

■イマジニア ■Windows95
■RPG ■9,800円
■発売中（英語版）

古き良きスタイル

「名前・職業・能力値を自由に設定してキャラクターを作成。世界を支配せんとする巨大な悪を倒すため，あるいはこの世にふたつとない秘宝を発見するために，広大な世界を冒険する」

人間ドラマやハデなイベントが全盛の現在のRPG界ではほとんど見られなくなってしまったが，10年ほど前は，上に記したようなスタイルがRPGの主流だった。このゲームは，そんな古き良き時代の香り漂うシステムに，高性能3Dエンジンによるアクション性と演出効果を融合させた，超大型RPGだ。

世界の各地には，さまざまな街や城，そして洞窟や塔があり，そこでは怪物や財宝が，キャラクターの訪れを待っている。ゲーム中で提示される数百ものクエスト（仕事の依頼）はどれを受けてもいいし，受けなくてもいい。もちろん街に行く順序など決まっていないし，キャラクターをどう鍛えていくかも自由。ゲームクリアへの道は無数にある。

だが，この世界の各地では，世界を滅亡させんと，悪の組織が暗躍をはじめている。彼らの行動により，世界状勢は（プレイヤーが何もしなくても）刻々と悪化していく。それを食い止められるかどうかはパーティの活躍しだいだ。

▼霧に包まれた街。ゲームのなかでも時間は流れ，天気も変わっていく





◀クエスト一覧。どれからクリアするかは自由だ



▶多彩なアイテムやスキル、海外風（？）の絵柄も特徴



▲360度の自由な移動が可能。走ったりジャンプしたりといったアクション的要素もアリ

映画のような冒険

本作のもうひとつの魅力が，臨場感あふれるゲーム世界だ。たとえば橋を渡り終えた瞬間に，その下にひそんでいた敵に背後を襲われたり，視界の悪い夜に山道を歩いていたら，道が曲がっていることに気づかず崖から落ちてしまったり。前作の100倍以上の広さを誇るこの世界には，地形の高低差や視界の変化を利用したギミックがたくさんつまっている。

また，町の人々はAIによって制御されており，その対応はパーティの評判や時刻で大きく変わる。非道なことばかりして遊んでいると，あとで報いが降りかかってくるぞ！（文／煌竜）

話を聞いたり



やとったり



◀▲物乞い，商人，剣聖など，職業・性格ともにさまざまなNPCは200人以上。プレイヤーの評価やお金しだいで，情報を教えてくれたり，一緒に冒険してくれたりする

戦略的に戦え！

このゲームは，ふだんはリアルタイムで動いているけれど，キーをひとつ押せばいつでもターン制――行動可能なキャラから順に手番がまわる形式に移行できる。言うなれば，「ゆっくり考えてプレイできる3Dアクション・ゲーム」のようなもので，地形に隠れつつ戦ったり，逃げながら矢や魔法で攻撃したり，あるいは矢の雨を強引に突破して接近戦に持ちこんだりと，いろいろな戦いかたが可能だ。敵をよく見きわめて，最適戦略を考えよう。

遠距離戦



▲屋外の戦いは，この状態からはじまる。弓や魔法で，敵の兵力を減らしていこう

▼いきなり接近戦から入るケースも。ときにはダメージ覚悟で逃げることも必要



接近戦

ワールド アニマルズ

■ザ ラーニング カンパニー
■ハイブリッド(Windows3.1/95&Macintosh)
■データベース ■6,800円 ■発売中

多彩な検索法とデータが特徴の秀作

通常のデータベース，たとえば動物を扱ったものなら，収録されている動物個々の情報のみに終始するものが多い。しかし，このソフトは動物ごとのデータに加え，地球規模の大きな視点から彼らをとらえることができるようになっている。

収録されている動物は全部で700種類以上。長すぎず短すぎずのていねいなテキストと，平均1～3点の写真（多いものでは10点以上。ムービー入りのものもあり）で，わかりやすく解説されている。

その検索方法も，じつに多彩。哺乳類，爬虫類といった分類はもちろん，それを細分化した系統樹検索，気候帯や地形，国といった地理上の区分で行なう検索があるなど，生態系&地球の一部としての動物を感じさせる作りになっているのだ。

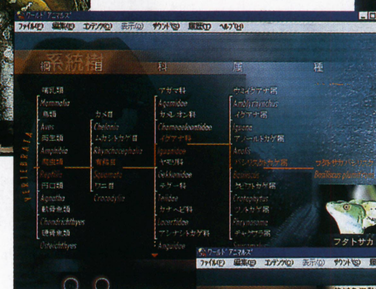
メインのデータのほかにも，体長や睡眠時間などの統計，いくつかのことがらにテーマをしぼって解説する「ストーリー」，気軽にプレイできる「世界一周動物クイズ」を収録。さらに，動物にも影響をおよぼす人間を原因とする問題――森林地帯消失率，ゴミの廃棄量などを地図上に表示することもできる。情報だけでなく，それを受けた側に考える機会も与えるデータベース・ソフトだ。



▲地理上での検索を行なうと，その地域を再現したパノラマ合成写真も見ることができる



▲クイズの答えは，このソフトの解説をしっかり読んでいればわかる。終了後はランキングを表示



▼系統樹検索より。綱，目，科……と順にたどっていき，最後に出てくる動物を見るのは楽しい



◀メインのデータベース画面。写真は拡大することも可能だ

豊富な情報を視覚的にわかりやすく整理

Tan Tan TEO ～フィンフィンのリズムマスター

■富士通 ■Windows95
■リズム・ゲーム ■4,800円
■7月17日発売予定

キーボードをたたいてリズム遊びを楽しもう

イルカのような生き物「フィンフィン」でおなじみの『TEO』シリーズに，新しい仲間が加わった。と言っても，この『Tan Tan TEO』は，これまでとはちがい，プレイヤーがフィンフィンとなって「TEO」の仲間たちとリズム遊びをするというゲームである。

レム川の「サウンドフィッシュ」をつかまえたことでリズムの存在を知ったフィンフィンが，リズムをきわめるべく（意外と熱血漢らしい）仲間たちを訪ねていくというストーリーに沿って，ゲームは進む。各ゲームで一定以上のスコアを出せば，つぎのステージに進めるという方式で，泳いでくる魚をつかまえる，自分の歌に合ったリズムを探す，表示されるリズムに合わせて楽器をたたくなどの遊びを経て，最終的には仲間とのフリー・セッションを行なうのだ。

『TEO』らしい透明感のあるBGM（全13曲＋リズム82種類）に合わせてキーボードをたたくのは楽しく，加えて演奏中のフィンフィンの姿はとてもカワイイ。

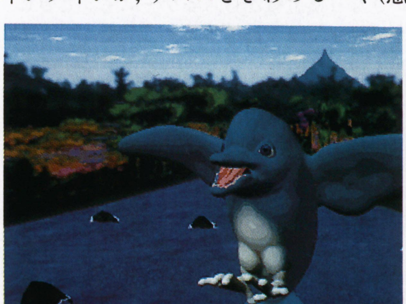
また，高得点を出すと壁紙データなどがゲットできるので，一度クリアしたあとも楽しめるだろう。　（文／中村京子）



◀水面をたたくフィンフィン。リズムは8小節ごとに変わる



▶ツブの林では，いよいよ楽器を使って仲間とセッション



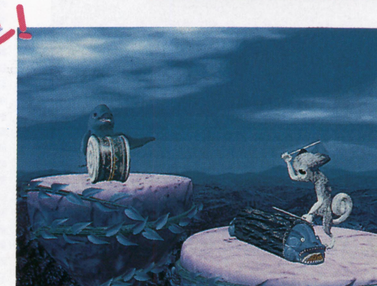
▲各ゲームの前にはムービーが挿入される。本編ではめったに見られない仲間も登場





▲▶レム川&エルモの谷にて。上はフィンフィンの歌に合ったリズムを探すという変わったゲーム

がんばれフィンフィン！



◀完全アドリブの最終面。クリアはかなりむずかしい？

※これらのソフトに関する問い合わせ先：『ワールド アニマルズ』…ザ ラーニング カンパニー（☎03-5275-6955）
『Tan Tan TEO』…富士通㈱（☎03-5462-9853）

PC★Soft

今月は，手軽に遊べるゲームや海外作品が集中した。アーケードでヒットした『電車でGO！』は，初回限定として専用コントローラを同梱したものが発売される。『ピスト』は某有名AVGを題材にしたパロディ・ゲーム。もとの作品を遊んだことがある人なら爆笑まちがいなし。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

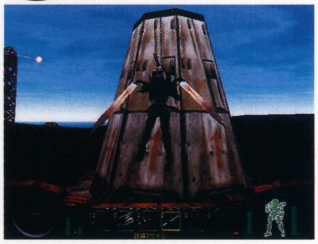
ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

Win95

マイクロソフト アウトウォーズ

6/5 ■マイクロソフト ■3Dシューティング ■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］ミサイルや地雷といった武器を駆使してエイリアンを打ち倒すシューティング。コロニーの数少ない生存者である主人公は，武装した精鋭部隊となり人類を救う戦いにおもむく。

Win95

マイクロソフト モンスタートラックマッドネス2

6/5 ■マイクロソフト ■レーシング ■オープン価格 ■CD-ROM

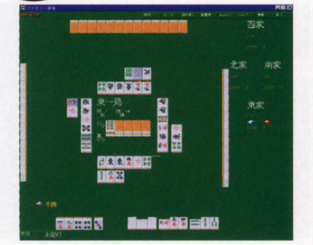


［海外から移植］大型のタイヤを装着したモンスター・マシンで荒野を駆け抜けるレーシング・ゲーム。20台あるトラックのうちから1台を選択し，他車を蹴散らしながらゴールをめざす。

Win95

ファミリー麻雀

6/11 ■マグノリア ■麻雀 ■3,300円 ■CD-ROM



低価格と手軽さがウリの麻雀ソフト。20項目以上におよぶルール設定や，性格の異なる17人のキャラクターにより，変化に富んだ対局が楽しめる。通信を利用した4人対戦も可能。

Win95

パチンコ道場Ⅱ

6/19 ■アスキー ■パチンコ ■5,550円 ■CD-ROM



8種類のCR機を収録した，本格派パチンコ・ソフト。街にある五つのパチンコ店を攻略すると，すべての台が遊べるようになる。各種パーツを組み合わせて，オリジナルの台を作ることも可能。

Win95

ナムコヒストリーVOL.3

6/19 ■ナムコ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］往年の名作を集めたシリーズ第3弾。『パックマン』『スーパーパックマン』『ミズパックマン』『パック＆パル』と『ディグダグ』『～Ⅱ』の計6作を収録。紙工作本が付属。



▶『パックマン』シリーズ4作＋『ディグダグ』シリーズ2作を収録



◀ゲーム本編のほかに，スクリーンセーバーや壁紙のデータも入っている

Win95

Tan Tan TEO ～フィンフィンのリズムマスター

6/19 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,800円（予価） ■CD-ROM



同社の人気キャラクター，フィンフィンが登場するリズムゲーム。キーボードをたたいてリズムを刻み，フィンフィンをリズムマスターに育てていく。82種のリズムと13曲のメロディを収録。

Win95

マイ・ドルフィン

6/19 ■エム・ティ・エス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



コミュニケーションの要素を重視したイルカ育成シミュレーション。頭をなでたりエサを与えたりしながら，お互いの信頼を高めていく。ボールや輪を使った曲芸をさせることもできる。

Win95

ナイスプライスシリーズ 吸血鬼 ケインの復讐

6/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■アクションRPG ■2,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］同社の人気ソフトを低価格で再発売する「ナイスプライスシリーズ」の1作。吸血鬼となった男が，コウモリやオオカミに変身しながら，復讐の旅をつづけていく。

Win95

柿木将棋Ⅲ for Windows

6/25 ■アスキー ■将棋 ■12,800円 ■CD-ROM

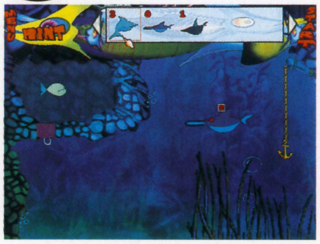


指し手のスピードに定評がある『柿木将棋』シリーズの最新作。インターネットによる対局が可能になり，初心者向けのレベルも追加された。コンピュータの思考ルーチンは2～3段に相当。

Win95

ぱずりん♥ぐ～ 地中海編

6/25 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM



さまざまな気候の土地を舞台に，数々の仕掛けを解いていく同名シリーズの2作目。ロープやおもりといったアイテムを利用しながら，各ステージに設定された条件をクリアしていく。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

クルセード～聖十字架を奪回せよ

6／25 ■ブレイン ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］映画的な手法を取り入れて制作されたシネマティックAVG。国王の命を受けた騎士が，聖十字架の奪回に向かう。映像や会話に隠された数々のヒントをもとに，謎を解いていく。

Win95

シュヴァルツシルトGXR～時現の遣人

6／26 ■NECインターチャネル ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



『シュヴァルツシルト』シリーズの最新作。恐怖政治によって支配された世界を，戦闘と外交により打開していく。新キャラクターの登場により，これまで謎だった部分が解明される。



▶PC-9821版の前作『GX』に，新章2編とエンディング1種を追加



◀ゲームの節目に登場する新キャラクター「四賢者」が物語のカギを握る

Win95

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart +アクセサリーBOX Vol.2

6／26 ■アスキー ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］同社の人気恋愛SLGを移植。ゲーム本編のほかに，4コマ漫画風のスクリーンセーバーやおみくじのミニゲームを収録した『アクセサリーBOX』第2集を同梱している。

Win95

電車でGO！

6／26 ■アンバランス ■SLG ■8,800円（初回限定版14,800円） ■CD-ROM

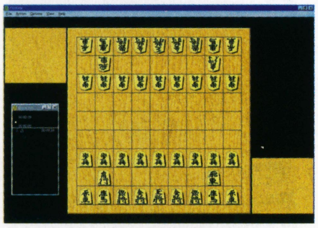


［アーケードから移植］鉄道ファンをはじめ幅広い層から支持を受けた電車運転SLG。アーケードの隠し面を含めた各種路線を忠実に再現している。1万本の初回限定版には，マスコンが同梱。

Win95

お父さんのための将棋2

6／26 ■アンバランス ■将棋 ■3,980円 ■CD-ROM



コンピュータ将棋選手権で上位に入賞した本格的将棋ソフト。対局の難易度は10段階まで調整可能で，BGMのかわりにウグイスの声や風鈴の音を流すこともできる。2台分の通信ライセンスが付属。

Win95

セガワールドワイドサッカー'98

6／26 ■セガ ■サッカー ■7,800円 ■CD-ROM



ワールドカップの日本代表選手が実名で登場する，本格派サッカー・ゲーム。世界48か国の代表チームと，世界一をめざして戦う。インターネット上に対戦専用のサーバーが用意されるのも特徴。

Mac

ビストロ～洋食屋さん経営シミュレーション

6／26 ■ピー・エス・ディー ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］個性的な洋食屋を経営するレストラン経営SLG。内装や味つけを工夫して顧客のニーズにこたえていく。最高の栄誉である殿堂入りを果たすと，幻のレシピが手に入る。

Win95 3Dボード専用

インカミング 完全日本語版

6／下 ■イマジニア ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］エイリアンを相手に人類の存亡を賭けて戦うシューティング。ミッションをクリアしていくキャンペーン・モードのほか，純粋にドッグファイトを楽しむモードもある。

Win95

ピスト 完全日本語版

5／15 ■マイクロマウス ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］風変わりなゲームの制作で知られるパラディアム・インターラクティブ社開発のパロディ・ソフト。多くのプレイヤーが訪れたために荒れてしまった"ある島"を探検する。

Win95

ナイスプライスシリーズ A-10キューバ！

5／21 ■アクティビジョン・ジャパン ■フライトSLG ■2,980円 ■CD-ROM

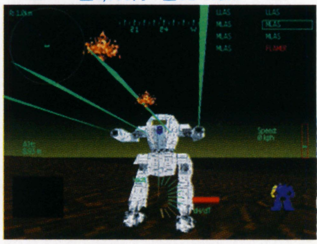


［海外から移植］以前に同社から発売されたソフトを低価格で再販売する製品。対地攻撃機のA-10を操作して，敵の拠点を破壊していく。機体の動きは，航空力学をもとに作成されている。

Win95

ナイスプライスシリーズ メックウォリア2

5／21 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■2,980円 ■CD-ROM

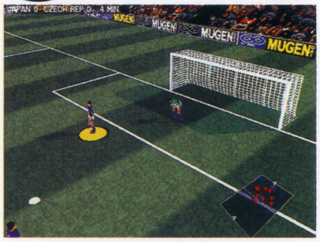


［海外から移植］過去に同社から発売されたタイトルを低価格で再販。世界中でブームを巻き起こしたロボット・シミュレーション『バトルテック』の世界を，リアルに再現している。

Win95

ワールドリーグサッカー

5／27 ■MUGENDAI SOFTWARE ■サッカー ■7,800円 ■CD-ROM

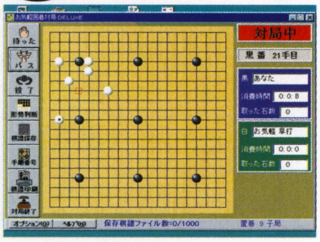


［海外から移植］64か国，1,000名以上の選手が登場する国際色豊かなサッカー・ゲーム。利き足やスタミナなどの能力値を設定したオリジナル選手を，24チーム分まで作ることができる。

Win95

お気軽囲碁対局デラックス

5／29 ■スプリングコスモ ■囲碁 ■3,900円 ■CD-ROM



『お気軽囲碁対局』のパワーアップ版。プレイヤーの技量にあわせて5段階の棋力調整が可能なほか，棋譜を1,000局まで保存できる。パソコン初心者に配慮した大きめの操作パネルを採用。

Win95

戦略プロ野球 必勝スタメン98

5／30 ■システムソフト ■野球SLG ■8,800円 ■CD-ROM



監督として采配をふるい自軍を優勝に導く野球SLG。800名におよぶ選手・監督のデータを網羅しており，リアルなペナント・レース展開が楽しめる。新しく完成した西武ドーム球場も収録。

Win95

FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98

4／24 ■エレクトロニック・アーツ ■サッカー ■7,800円 ■CD-ROM

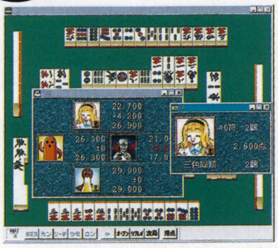


［海外から移植］ワールドカップ・フランス98と国際サッカー連盟（FIFA）の公認ソフト。予選・本選の各ラウンドを勝ち抜き，ワールドカップ優勝をめざす。約4,500名の選手が実名で登場。

Win95

麻雀共和国じゃんぐりら

4/28
■メディアヴィジョン ■麻雀
■8,800円 ■CD-ROM



無類の麻雀好きで構成された国「じゃんぐりら」で，大統領選を勝ち抜く麻雀ゲーム。打ちかたに独特のポリシーを持った自治体を訪問してまわり，麻雀勝負をしながら支持を取りつけていく。

Win95 日本語マニュアル付英語版

ナイスプライスシリーズ WOLFENSTEIN3D

6/21
■アクティビジョン・ジャパン
■3Dアクション
■2,980円 ■CD-ROM



過去に発売された名作ソフトを手ごろな価格で再発売する「ナイスプライスシリーズ」の作品。第二次世界大戦末期のドイツを舞台に戦いがくり広げられる3Dアクション・シューティング。

Win95 日本語マニュアル付英語版

FORSAKEN

6/26
■アクレイムジャパン
■3Dシューティング
■6,800円 ■CD-ROM



360度視点で展開される迫力の3Dシューティング。16種類あるホバーマシンから1台を選択して，敵の防衛ラインを突破していく。インターネットやモデムなど，各種のネットワーク対戦に対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TOCA TOURING CAR Championship

6/上
■イマジニア ■レーシング
■9,800円 ■CD-ROM



イギリスのレースを題材にしたレーシング・ゲーム。市販車をベースにしたツーリング・カーを駆り，接触や衝突など迫力のバトルが楽しめる。コースは実在のものをモデリングして使用。

Win95 日本語マニュアル付英語版

SPEC OPS

5/29
■マイクロマウス ■3Dアクション
■オープン価格 ■CD-ROM



各国の軍事的背景を題材にしたアクション・ゲーム。プレイヤーは米国の特殊部隊の隊員となり，ミッションを遂行していく。実在の武器のほか，実戦で使われている行動陣形もリアルに再現。

Win95 日本語マニュアル付英語版

HEXENⅡ MISSON PACK : PORTAL OF PRAEVUS

4/17
■P&A ■データ集
■5,500円 ■CD-ROM



中世の魔法的雰囲気を取り入れた3Dアクション『HEXENⅡ』のデータ集。新キャラクター「デモネス」と4種の敵がプラスされるほか，新たな戦いの舞台として地下宮殿やチベット寺院が登場。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TOTAL ANNIHILATION

4/24
■P&A ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM



陸・海・空の戦闘要素をミックスした本格派の戦略SLG。150種類を越えるユニットを活用して，全50ミッションを戦う。追加データをインターネットでダウンロードして楽しむことも可能。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TOM CRANCY／SSN

4/24
■スプリングコスモ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM



「レッド・オクトーバーを追え」の作者として知られるトム・クランシー制作指揮によるSLG。アメリカ海軍の最新鋭原子力潜水艦に乗りこみ，中国組織による油田略奪の陰謀を阻止する。

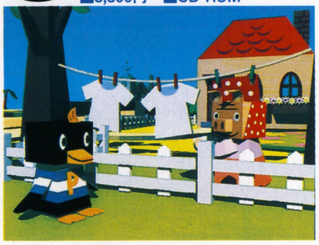
ゲームソフト以外

PC★Soft New Release Title

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ペーパーペコラ リニューアル版 VOL.1 ペコラとロボペコラ

6/5
■NECインターチャネル
■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM



いたずら好きなペンギン，ペコラが活躍する絵本ソフトのリニューアル版。内容に変更はないが，テレビ番組「ポンキッキーズ」へのペコラ登場に合わせて，声優陣が一新されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ペーパーペコラ リニューアル版 VOL.2 ペコラにツノがはえた!?

6/5
■NECインターチャネル
■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM



オリジナル・ストーリーを絵本感覚で楽しめる同名ソフトの改訂版。各巻には登場キャラ（ペコラ+5キャラ）の展開図データが収録されており，物語に加えてペーパークラフトも楽しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ペーパーペコラ リニューアル版 VOL.3 ペコラはアーティスト

6/5
■NECインターチャネル
■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM



デジタル絵本とペーパークラフトをミックスした，同名シリーズの第3弾。ペーパークラフトは，服の色や柄を組み合わせることで，600種類以上ものバリエーションが楽しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

さんすうのえほん

6/10
■富士通大分ソフトウェアラボラトリ
■教育
■9,800円（予価） ■CD-ROM



小学校低学年向けの算数学習ソフト。各問題は，内容・学年ごとに分類されており，ユーザーの理解度に合わせた学習を行なえる。収録問題から任意の問題だけを抜き出して学習させることも可能。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

廃線散歩 西日本編

6/11
■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM



写真家，南 正時の作品集。西日本における廃線鉄道67路線の写真を，「ふるさと」「思いで」といったなつかしい曲に乗せて鑑賞できる。県名や車両から目的の路線を探しだせる検索機能も搭載。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

廃線散歩 東日本編

6/11
■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM



『西日本編』と同時発売されるシリーズ作品の1本。本作では，北海道，東北，関東，信越の各地方で廃線となった計83路線を，570枚におよぶ写真とテキストで紹介する。路線データ印刷機能つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ROLLING STONES 60's ～ローリング・ストーンズ60's

6/11
■ファブ・コミュニケーションズ
■エンターテインメント
■3,980円 ■CD-ROM



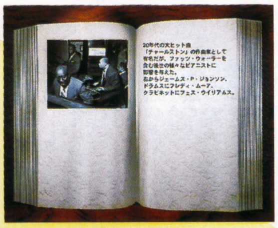
人気ロックバンドの創成期を写真家ジェレッド・マコーウィッツが激写。USツアーやレコーディング風景など，ファン必見のフォトが多数収録されている。スクリーンセーバー&壁紙機能つき。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

The Golden age of JAZZ

6／11
■ファブ・コミュニケーションズ ■データベース
■4,800円 ■CD-ROM





▶プロフィールほか、掲載写真にまつわるエピソードなども収録されている



◀BGMには一流ジャズメンの音源を使用。スクリーンセーバーも音楽つきだ

写真家，ウィリアム・ゴッドリーブの作品集。ジャズの歴史を築きあげた有名ジャズメン約100名の写真が，各人の詳細なプロフィールとともに一挙収録されている。セーバー&壁紙機能つき。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

寝台特別特急6003列車 北斗星3号

6／12
■Spike ■エンターテインメント
■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

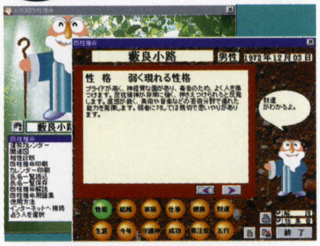


上野～札幌間を走行する寝台特急の旅を疑似体験できるソフト。全行程を実際と同様の所要時間で再現する「リアルモード」と，ゲーム感覚で楽しめる「ノーマルモード」が用意されている。

Win95

お気軽四柱推命～成功と幸福の道標

6／12
■スプリングコスモ ■占い
■3,900円 ■CD-ROM

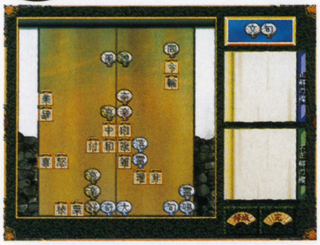


難解とされている占法「四柱推命」をわかりやすく解説・実践してくれるソフト。項目ボタンを選択するだけの簡単操作で瞬時に運勢を占える。用語集や結果の印刷機能など，オプションも充実。

Win95

戦国漢字丸

6／12
■メディア・ナビゲーション ■教養
■4,800円 ■CD-ROM

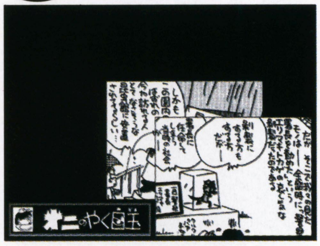


学生や社会人を対象とした漢字学習ソフト。収録されているミニゲームを遊ぶことで，楽しみながら漢字検定2級レベルの漢字能力を養える。誤答した漢字は，くわしく解説してくれる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

SPA！やくみつる4コマセーバー 時代編／事件編

6／17
■ポニーキャニオン ■スクリーンセーバー
■各1,000円 ■CD-ROM



やくみつるの人気4コマ漫画「オニのやく目玉」をセーバー化。収録作品をコマごとにシャッフルして表示する機能が用意されており，約1億種類もの組み合わせが楽しめる。2作同時発売。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

日本の名水

6／18
■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM



福島県の三日月滝や，北海道の神の子池といった，日本各地の名水50選を紹介するCD－ROM。涼感あふれる写真やムービーに加え，なかなか聴くことのできない源流の音も収録されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

タヒチ・ニューカレドニア・フィジー 南太平洋～とっておきの楽園へ

6／18
■シンフォレスト ■写真集
■3,900円 ■CD-ROM



南太平洋に浮かぶ楽園，タヒチ，ニューカレドニア，フィジー諸島の魅力を高画質フォトと多彩な音楽で紹介するソフト。名所旧跡の観光に役立つ「マップ&ガイド」コーナーも用意されている。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

高橋永順の花世界

6／19
■富士通 ■写真集
■3,800円 ■CD-ROM

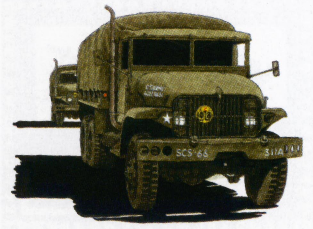


フラワー・アーティスト，高橋永順の作品集。彼女の代表作を，オリジナル曲とともに高画質・フルカラーで鑑賞できる。現在では入手不可能な自費出版誌からの抜粋記事など，貴重な資料も収録。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

大塚康生CD-ROM画集 OHTSUKA YASUO MILITARY 4×4 GRAFFITI

6／19
■ガイナックス ■画集
■9,800円（予価） ■CD-ROM



アニメーターにして自他ともに認めるジープマニア，大塚康生のデジタル作品集。迫力あるイラストに，氏自身の解説や秘蔵写真をまじえつつ，ジープや軍用トラックの魅力について徹底紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

サンリオアクセサリーBOX2

6／19
■サンリオ ■アクセサリー
■4,800円 ■CD-ROM

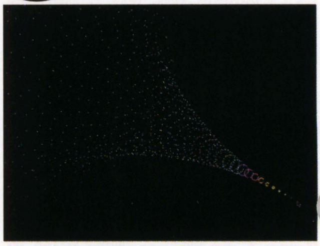


サンリオの人気キャラを題材としたアクセサリー集。アイコン，壁紙，セーバー，デスクトップ3Dマスコット，メモ帳，時計，カーソルポインタ（Win95用のみ）の計7種類が用意されている。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

クラスターワークス

6／21
■ボイジャー ■エンターテインメント
■2,980円 ■CD-ROM

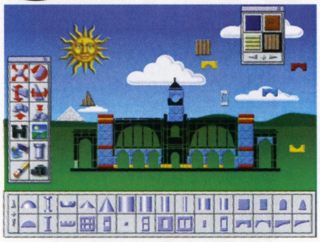


［海外から移植］マウスの動きに反応する幻想的な映像と音楽を楽しむソフト。マウスの動かしかたによって，映像の明るさや音量が変化する。自動的に音と映像を生成するオートプレイモードつき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

びるぢんぐ

6／21
■ボイジャー ■教育
■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］米国メトロポリタン美術館制作の年少者向け教育ソフト。身のまわりや歴史上の建築物を例にして，どこに建てるか，どんな材質を使うかといった建築のポイントについて解説する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

人間大陸 The Americans Alex Webb

6／21
■メディアタウンズ ■写真集
■3,800円 ■CD-ROM



同名写真集シリーズの新作。サンフランシスコ生まれの写真家，アレックス・ウェブが，陽気なイメージでとらえられがちなカリブ海諸国の実情などの隠れたアメリカの情景を，赤裸々に撮しだす。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

MOVIE-ROM電影銀盤「不夜城」

6／25
■オラシオン ■エンターテインメント
■3,800円 ■CD-ROM



今夏公開予定の映画「不夜城」を紹介するCD－ROM。名場面スチルや美術設定資料，出演俳優（金城 武，山本未来）のインタビューなどが収録されている。セーバー，予告編ムービーつき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

石ノ森章太郎原画集

6／21
■インナーブレイン ■画集
■6,800円 ■CD-ROM



今年1月に他界した石ノ森章太郎のデジタル画集。「サイボーグ009」「仮面ライダー」といった，氏の作品のなかでもとくに人気の高いキャラクターのカラー原画174点を厳選して収録している。

ハイブリッド（Win95 Mac）

アニメ・レディース キャラクターコレクション

6/21 ■インナーブレイン ■画集
■6,800円 ■CD-ROM



イラストレーター，美樹本晴彦が手がけた作品のなかから，美少女作品を中心にまとめた画集ソフト。アニメ「熱沙の覇王ガンダーラ」のセル画を筆頭に，約400点の作品が収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

デジタルコンポジット チャイドルデータ58 001 ファイブ☆エイト編

6/21 ■インナーブレイン ■データベース
■6,800円 ■CD-ROM



テレビで活躍する人気タレントを，所属事務所ごとに紹介する新シリーズ。本作では，多くの人気チャイドルが所属することで知られる「ファイブ☆エイト」の58人を徹底紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ファーストD 松田 純

6/21 ■インナーブレイン ■写真集
■4,980円 ■CD-ROM



人気上昇中のグラビア・アイドル，松田 純のCD-ROM写真集。収録フォトを拡大モードとスライドショーモードのふたつのモードで鑑賞できる。CDプレーヤー&セーバー作成機能つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

太宰 治「女生徒」

6/21 ■インナーブレイン ■エンターテインメント
■4,800円 ■CD-ROM



太宰 治の同名小説をCD-ROM化。小説を女優の南 果歩が朗読するほか，カメラマンの佐内正史によるイメージ・フォト200点が同時収録されており，視覚的にも楽しめる作りになっている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

POSE FILE DUET

6/21 ■インナーブレイン ■データベース
■3,500円 ■CD-ROM



人体ポーズ素材集『POSE FILE』の3作目。ふたりの女性モデルによるデュエット・ポーズ900カット以上が収録されており，イラスト，漫画，人物画などの創作活動に幅広く活用できる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

前田 愛「歯医者と私とみずねずみ」

6/21 ■インナーブレイン ■写真集
■3,500円 ■CD-ROM



過去に発売された同名タイトルを新パッケージ&新価格で再発売。浮島で船の見張り番をする少女（前田 愛）が，月に1度の自由時間を満喫するという，ストーリー仕立ての写真集になっている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

前田亜季「SLOOPY」

6/21 ■インナーブレイン ■写真集
■3,500円 ■CD-ROM

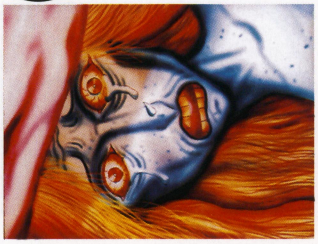


すでに発売されている同名写真集ソフトのリパッケージ版。多方面で活躍する人気チャイドル・前田亜季の魅力を，幻想的なストーリーと写真でつづる。フォトCDとして再生することも可能。

ハイブリッド（Win95 Mac）

御茶漬海苔 怪奇!!蟲男爵の館

6/21 ■インナーブレイン ■画集
■6,800円 ■CD-ROM



ホラー漫画家，御茶漬海苔のCD-ROM画集。3D屋敷「蟲男爵の館」内に散らばるカラー原画をクリックすることで物語を進めていく方式を採用しており，ゲーム感覚で恐怖世界を堪能できる。

Win3.1/95 Mac

パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき

6/22 ■ザ ラーニングカンパニー ■教育
■4,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] フランスの絵本キャラクター，マドレーヌが活躍する年少者向け教育ソフト。収録ゲームをプレイすることで簡単な英単語をマスターできる。英単語のタイプレッスン機能も搭載。

Win3.1/95 Mac

マドレーヌとかんがえよう

6/22 ■ザ ラーニングカンパニー ■教育
■4,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] フランス人の女の子，マドレーヌをメインキャラに起用したミニゲーム集。絵あわせ，パズル，英単語レッスンといった，年少者の教育に役立つミニゲームが多数収録されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

漢字ランド 中学

6/24 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■教育
■9,800円（予価） ■CD-ROM



同名漢字学習ソフトの中学編。単純な漢字の読み書きに加えて，類義語，対義語，四字熟語などについても効果的な学習が行なえる。漢字の読み，部首，画数を調べられる辞書機能つき。

Win95

ザ・プロ将棋 四間飛車の闘い'98編

6/26 ■富士通 ■将棋
■7,800円（予価） ■CD-ROM



同名シリーズの新作。第5弾となる本作では，プロ公式戦より厳選した350の最新棋譜を用い，将棋の代表戦法である居飛車対四間飛車の対抗形についてくわしく解説する。棋譜印刷機能つき。

Win95

機動戦艦ナデシコ ナデシコで遊ぼう！Vol.2

6/26 ■角川書店 ■アクセサリー
■5,800円 ■CD-ROM

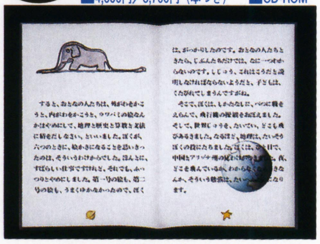


同名アニメのデジタル・アクセサリー集。電卓，時計，音声データといった計10種類のアプリケーションが収録されており，人気の高いゲキガンガーとライチに関する設定資料も参照できる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

CD-ROM星の王子さま

6/26 ■岩波書店／トランスアート
■エンターテインメント
■4,600円/5,700円（本つき） ■CD-ROM



名作「星の王子さま」を美しい映像と音楽つきで楽しめるCD-ROM。王子の声は牧瀬里穂が担当。原作者サン・テグジュペリについて紹介するコーナーやミニゲームも収録されている。

Win95

あかりの日記～訓練校編

6/26 ■AICスピリッツ ■アクセサリー
■4,800円 ■CD-ROM



人気アニメ「大運動会」のデスクトップ・アクセサリー集。神崎あかりをはじめとする人気キャラのスクリーンセーバーほか，壁紙，時計，アイコンといった多彩なアクセサリーが収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

NHKやってみよう なんでも実験CD-ROM

6/26 ■電子メディアサービス ■教育
■7,800円 ■CD-ROM

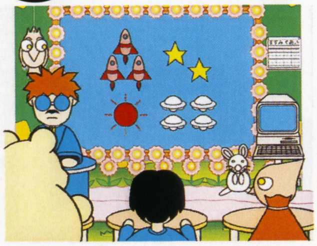


NHK教育テレビの同名番組を題材とした教育ソフト。「巨大シャボン玉に挑戦」「おどろき！うずまきパワー」といった10種類の理科実験をとおして，科学の楽しさ，不思議さを紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

スモッカの知恵の木・数

6／27 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■4,900円 ■CD-ROM



同社の人気キャラクター，スモッカを主人公とした幼児向け算数学習ソフト。1から100までの数と順序の概念を，楽しみながら学習できる。構成担当は児童教育専門家のはやし浩司。

ハイブリッド（Win95 Mac）

北欧＝鉄道の旅

6／上 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



世界各国の鉄道を紹介する海外鉄道シリーズの北欧編。ノルウェーのベルゲン急行，スウェーデンのX2000などに代表される，北欧の鉄道車両約60種類を，写真や3D・CGを使って解説する。

Win3.1/95

京都夢紀行

5／1 ■NEC／京都新聞社 ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

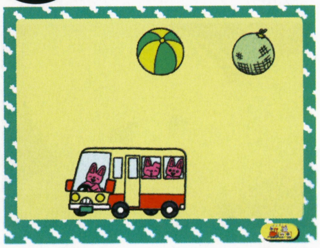


1,600件以上におよぶ文字データと，1,000件の映像資料を駆使して京都の魅力をあますところなく紹介するソフト。目的の事柄を，ジャンル別五十音順で検索できる事典機能も用意されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ ノンタンのぱぴぷぺパソコン！②

5／20 ■ポニーキャニオン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



同名教育ソフト・シリーズの第2弾。「ノンタンのさかなつり」「スタンプおえかき」といった，子どもの情操教育に役立つミニゲームを収録。プリント機能つきで，ぬり絵や紙工作も楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

特打 from U.S. ～英語！タッチタイピング

5／22 ■ソース ■教養 ■4,900円 ■CD-ROM



タイピング（キーボードによる文字入力）練習ソフト『特打』の完全英語版を日本向けにアレンジ。入力中の英語を日本語訳する機能が追加されており，英語学習ソフトとしても活用できる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 3・4・5歳コース 6月号

5／25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



3～5才の幼児を対象とした総合教育ソフト。数を考える，言葉を考えるといった六つの学習テーマにもとづくプログラムを楽しむことで，子どもに必要な判断力や思考力を養う。通信販売専用。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 6・7・8歳コース 6月号

5／25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



教育ソフトの6～8才コース。面積と合同をテーマにしたパズルなど，子どもの教育に役立つプログラムが収録されている。保護者用の解説紙も付属。通販のみで，申し込みは☎03-5412-3954。

ハイブリッド（Win95 Mac）

じゃりん子チエ 劇場版 舞台裏コレクション

5／27 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



1981年に公開された同名アニメ映画のデータベース。劇場版のストーリー，絵コンテ，名場面ムービーなどを参照できるほか，チエが大阪弁について解説するコーナーも用意されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ずっといっしょCD-ROMコレクション

5／27 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



PSで好評を博した同名恋愛SLGのデジタル・データ集。描きおろしを含むセーバー6点ほか，アイコン，壁紙，サウンド・データなどが収録されている。特製オリジナル・マウスパッドつき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

The JIMI HENDRIX EXPERIENCE [Electric Ladyland]

5／27 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 伝説のギタリスト，ジミ・ヘンドリクスにスポットを当てたインタラクティブCD-ROM。アルバム制作の裏話や関係者のインタビューをとおして，彼が活躍した60年代を振り返る。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

日本百名山 第6集

5／28 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



日本各地の名山を紹介する同名シリーズ最新作。山岳写真やムービー映像を使って，北海道・東北の秀峰23座を紹介する。登山初心者に向けた山岳ガイド機能（ナレーションつき）も搭載。

Win95

サンスポ競馬 一発的中

5／29 ■ボトムアップ ■競馬予想 ■14,800円 ■CD-ROM



サンケイスポーツ誌が制作に協力した競馬予想シミュレーション。パソコン通信JRA-VANから提供される情報にユーザー予想を加えて，最適馬券を導きだす。初心者のための競馬講座もあり。

ハイブリッド（Win95 Mac）

どきどきON AIRドラマシリーズ VOL.3 超合身ザンガード

5／29 ■ボトムアップ ■エンターテインメント ■4,980円 ■CD-ROM



ラジオ番組制作SLG『どきどきON AIR』内で人気の高かったドラマを単独で収録したシリーズの第3弾。ドラマに加え，ミニゲーム「ザンシュート」，キャラやロボットの設定資料などを収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

どきどきON AIRドラマシリーズ VOL.4 怪盗エルフ・リーリィ

5／29 ■ボトムアップ ■エンターテインメント ■4,980円 ■CD-ROM



同名シリーズの4作目。表題作「怪盗エルフ・リーリィ」のストーリーを紙芝居形式で楽しめるコーナーほか，出演声優ふたりのムービー映像，ミニゲーム，設定資料などが楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

どきどきON AIRドラマシリーズ VOL.5 昏き夜に宴開きテ

5／29 ■ボトムアップ ■エンターテインメント ■4,980円 ■CD-ROM



同名シリーズの新作。怪奇ホラードラマ「昏き夜に宴開きテ」の本編や設定資料，主題歌などを収録している。ドラマ内で実際に使用されたCGを鑑賞できるギャラリーコーナーもあり。

Win95

アングラーズフィッシュガイド

2／13 ■スターフィッシュ ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



釣魚に関する情報を収めたデータベース。釣魚図鑑，釣り具，海釣り，川釣り，調理法の五つのメニューが用意されている。マウスひとつの簡単操作で瞬時に参照できるのが特徴。

※先月号の当コーナーにおいて，『テュロック ダイナソアハンター 完全日本語版』と『MIGHT AND MAGICⅥ』，および『ウォーロードⅢ』と『トーン・レベリオン』の画面写真が入れ替わっていました。関係者各位および読者のみなさんに，お詫びして訂正いたします。

Index



Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

ナムコがソフト・メーカー2社と提携

ナムコが，『ストEX』を開発したアリカや，イギリスのソフト・メーカーであるコードマスターズと業務提携することを発表した。提携内容は，ナムコの3DCGボード「システム12」を用いて両社がゲームを開発し，それらをナムコが製造・販売するというもの。これは，アクセラ，トミー，スクウェアにつづく提携で，ナムコは今後も国内外のメーカーと業務提携を行なっていくとのこと。

アリカ，コードマスターズそれぞれの開発しているゲームは，どちらも今秋稼働予定。ちなみに，アリカの新作は3D対戦格闘ゲームだそうだ。

セガ・プライベートショー開催！

5月19日，東京・蒲田の産業プラザPIOにて，セガのアーケード・ゲーム新作発表会が行なわれた。今回出展されたのは，『デイトナUSA2』のほか，『バーチャストライカー2 バージョン'98』や『ダイナマイト刑事2』，トレジャーの『レイディアント・シルバーガン』など。メインの『デイトナ2』は，プロデューサーをつとめたAM2研副部長・名越稔洋氏の会見が行なわれたほか，ゲーム中と同じカラーリングをほどこしたマシンが展示された。

いっぽう，名越氏が現在制作している新作『SPIKE（仮称）』も公開された。これは，4人同時プレイが可能なネットワーク（通信）型の3D格闘アクションで，さまざまな障害物や高低差があるフィールドを舞台に，ほかのプレイヤーと協力しながら多数のコンピュータ・キャラを倒していくというもの。データの送受信には光ファイバー・ケーブルが使用される。発売は夏ごろの予定。



◀『デイトナ2』や新作についての質問に答える名越副部長



▶会場には、現役レースクィーンとスコーピオン号も登場した

ISMシステム&使用キャラ25人を公開!!

ストリートファイターZERO3

■カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■発売日未定

先月にひきつづき，今月も『ZERO3』の新たな情報をお届けしちゃうぜ！　今回の目玉は，前号でもちょっとだけ書いた「ISMセレクト」システムと，ふたりの新キャラだ。　（文／白川大輔）

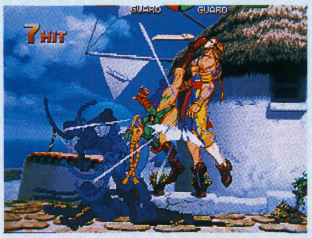
判明！　これが「ISM（イズム）セレクト」システムだ!!

「ISMセレクト」。それは，各キャラにそれぞれ3つのタイプが用意されていて，プレイヤーがそれを自由に選べるというシステム。言うなれば『ストIII』のスーパーアーツ選択と同じノリだ。

同じキャラでも，タイプによってかなりの性能差があったりするんで，ひとつにこだわらないで，いろんなISMを使ってみてほしいな。

X-ISM（イズム）

スーパーコンボはひとつしかないけど，その威力はハンパじゃない。キャラのスペックはシンプルなので，初心者にもオススメだ！



◀至高の名作『スパⅡX』をホウフツとさせるよね

Z-ISM（イズム）

『ZERO』シリーズをベースにした，もっともスタンダードなタイプがコレ。スーパーコンボは2～3個で，さらにそれぞれ3段階のレベルがある。



◀感覚的には『ストZERO』に近いかな

V-ISM（イズム）

スーパーコンボがないかわりに，『ZERO2』からさらに進化したオリジナルコンボが使える。どちらかというと上級者向け？



◀残像にも攻撃判定があるみたいだけど……

これが登場キャラの全身イラストだ

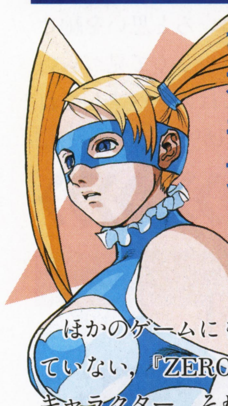
先月掲載したバストアップのイラストにつづいて，今月は全身イラストを掲載。ほとんどのキャラクターは，前作（または，それぞれの登場作品）と同じコスチュームだ。

RYU　KEN　GOUKI　NASH　CHUN-LI　ADON



　※画面は開発中のものです

判明その2！ 新たなるふたりの使用キャラクター!!



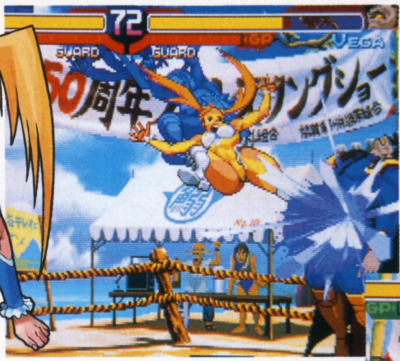
まったくのオリジナル・キャラ女性レスラー

R.ミカ（レインボー）



ほかのゲームにも，マンガにも登場していない，『ZERO3』真のオリジナル・キャラクター，それがこのR.ミカ。

レスラーだから，投げ技が得意で，地上での投げはもちろん，空中投げ，必殺投げ，はては雪崩式ブレーンバスターと，なんでもありだ。必殺技にもオーバー・アクションのものが多いカンジ。



▲レッグトマ……ってわけじゃない。スーパーコンボのサーディンビーチスペシャルだ



◀立ち強Ⓟの裏拳。ところでミカって，背が高いね



▶ウイングレスエアプレーン。空中で相手をつかまえて，地面にたたきつける



『ファイナルファイト』より，4人目の参戦者

コーディー

'89年に発売された格闘アクション『ファイナルファイト』の主人公。かつてはTシャツとGパンというラフなカッコで闘ってたけど，今回はなんと囚人服。その理由は，まだ不明だ。

地面の石や砂をつかんで相手に投げつける，なんてラフ・ファイトに加え，弱Ⓟ数発→うしろを向いてⓅ→弱Ⓟ数発…という究極（？）のスーパーコンボまで使う，あなどれないヤツ。



▼問題のスーパーコンボ。『ファイナル～』をプレイした人なら，コレが何かわかるハズ







▲▶上はバッドスプレー，右はクリミナルアッパー。ガイに復讐する日も近いか？



グラフィック&数々の技を堪能しようのページ

'96年に発売され，爆発的ヒットを記録した『ストZERO2』。そのヒットの要因としては，高い戦略性，斬新なシステムだけじゃなく，CP-システムⅡの機能を駆使したグラフィックもあげられる。というわけで，ここでは『ZERO3』になって，さらにCP-システムⅡの限界まで描きこまれたグラフィックの数々を掲載する。まだ見ぬ期待作へ，いろいろと思いを馳せてほしい。なかには，小さくて見づらい写真もあるけど，そこはカンベンしてね（先月もあやまった気がするなあ……）。

ISMシステム編

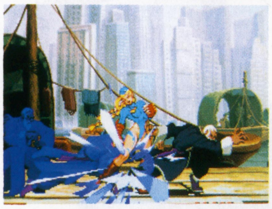
X-ISM（イズム）



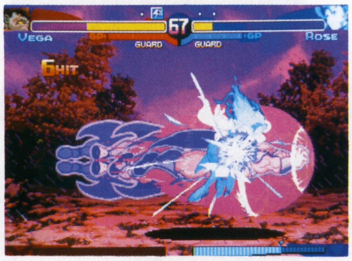
◀X-ISMで使えるスーパーコンボはひとつだけ。春麗は千裂脚だ



▶さくらは乱れ桜。咲桜拳を連続でくり出す



◀元（喪流）の惨影。基本的にX-ISMは攻撃力が大きく，逆転性が高い



▶個人的にはニープレスナイトメアにしてほしかった

Z-ISM（イズム）



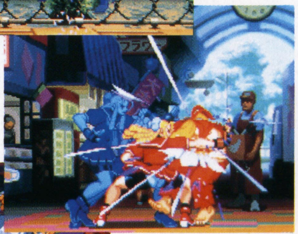
◀果物を降らせてから突進していくトロピカルハザード



▶Z-ISMは『ZERO』のシステムを継承している



◀新スーパーコンボ・スカーレットミラージュ

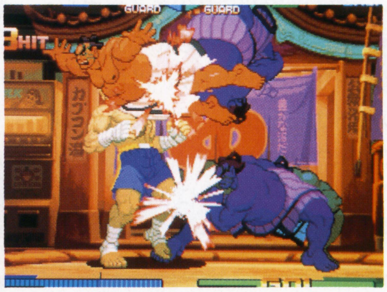


▶神月流神扉開闢（カンヅキリュウシンピカイビャク）

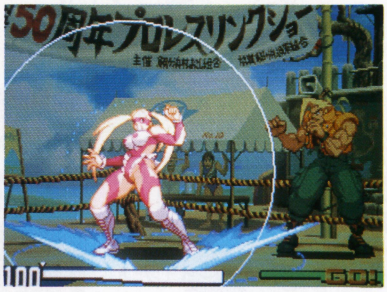


◀本田にも新スーパーコンボが。これは百烈張り手を連発する富士颪

V-ISM（イズム）



◀『ZERO2』のウリだったオリコンもさらに進化



▶発動時の演出は前作と同じ。無敵時間はあるのか？



◀本体と残像の間隔が，やけに開いてるような気がする



新キャラクター編



◀ヘブンリーダイナマイト。コーナーから跳躍して…

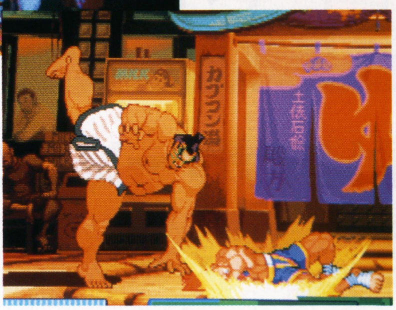
▲ザンギエフを粉砕。ところで，リングがないステージの場合，どうするのかしら？



▲ポーズは神月流神扉開闢だけど，これは必殺技の崩掌だ



◀必殺技のスカイハイクロー。バルログはそんなに変わってなさそう



▶やっぱりあった大銀杏投げ。はたしてその威力のほどは？

▼ローリングアタック。あのすばやさは，健在なのかな？



旧キャラの変更点編



▲スピニングバードキックが復活。ゲームの時代の流れからいうと「新技」か？

▶ベガの攻撃にZEROカウンターで反撃。演出もハデになったみたいね



▶リュウにも新技が追加された。これはレベル3専用の滅昇龍拳





◀日本刀でダイキョウバーニング。かなりイタそーなんだけど……

番外編 謎の攻撃編

このキャミィの攻撃は？　そして，この演出は？　まさかガードブレイクなのか？（それはちがうゲームだって）

この攻撃は……



一体!?

CAMMY



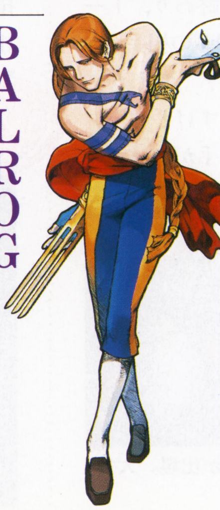
E・HONDA

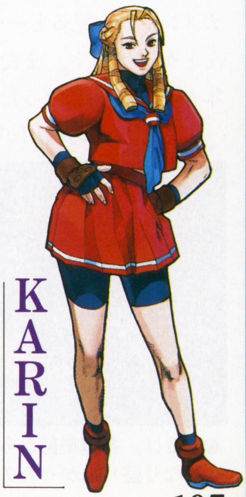




BLANKA

BALROG





KARIN

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

話題のゲームでメーカーと対決!
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

Fooすけの ナンかチョーダイ!!

ROUND9：こんなときだけ元気なの。

メディア対抗戦スペシャル

［半年ぶりかい?］やあやあ待たせたなみんな。最近はいそがしいのなんのって，こんなタワケたコーナーにささげる余力もないぐらいだったんだから。ところで今回はいろんな雑誌の編集部が一堂に会して『ストEX2』の対抗戦を行なったので，その様子をお届けするかしないか〜。（頭脳労働体育会系派／Fooすけ）

VサターンやHi-サターンどころのさわぎじゃなくってよ?

右も左も敵敵敵ッ! あっ。ひとり味方だったbyタラ

「『ストEX2』の編集部対抗戦をやるのできてください。てゆうかこい。ルールは2on2のトーナメント方式による勝ち抜き戦だよ。優勝したら総額50万円相当の賞品もあ・げ・る。アリカ・みはら」

こんな内容のFAXがベーマガ編集部に送られてきた。……50万っていったら大金ですよ?　すごいぞアリカ(以下略)。てなわけで，さっそく去年の大会で大活躍した('97年3月号参照) Fooすけと白川の「50万いただきチーム」を結成，当日に備えてPS版の『EXplusα』で猛特訓をはじめたのであった……。

そして，当日。会場にはおるわおるわ，去年と同じ顔ぶれが。練習プレイをのぞいてみると……あれ?　みんなナンかスゲーうまいんですけど。まさか，PS版の『EXplusα』で練習してたのか(編注：それはキミたちでしょっ)?

練習時間のあと，抽選も終わり，トーナメント表を見ると……1回戦の相手はなんとゲーメスト。またかい!　たしか去年もこんな感じだったんですけど……。

ここで先鋒の白川が，相手がゲーメストと知ったとたんに萎縮し，なんとなく重い雰囲気のなか，対戦へと突入する。

「すいません……負けました」

案の定，白川はスカロマニアにあっさり倒され，チームの運命はFooすけに。だが，ここでFooすけがケンで2人抜きを果たし，1回戦を突破した。先行き不安な初戦ではあったが，その後の白川は別人のごとく大活躍。2回戦の富士通テレパークgeisen，3回戦のグレートサターンZをひとりで勝ち抜くという快挙を成しとげ，イッキに決勝戦へと進出!　これはもしや，このまま優勝イタダキなのか……!?

しかーし!　決勝の相手はあのファミ通，そんなにアマいハズもない。白川は敵の先鋒リュウに勝利したものの，大将ザンギエフにはなすすべなく敗北，勝負は大将戦へと持ちこまれた。Fooすけケンとザンギエフはおたがい胃の痛くなるような心理戦をくりひろげ，一進一退の攻防をつづける。やがて，ついにザンギエフがその均衡を破り猛烈なラッシュを仕掛けるも，Fooすけケンはカラくもかわし，相手の動きを逆手にとって反撃，なんとか勝利することができた。これにてベーマガ・チームの優勝が決定!　だが，まだ戦いは終わっていなかったらしい……。

「では，優勝したチームには，50万円相当の賞品を賭けて，わがアリカの精鋭部隊と戦ってもらいましょ〜!」

エッ（山形先生調）!　しかも，その相手とは，以前に対決したアリカの最終兵器，永田さんじゃないですか!

そして，これまで以上に緊迫感に満ちた戦いがはじまる……のだが，残念ながらお時間がきたようです!　ああっ，このつづきやいかに?正解は下の写真に!



▲アリカ精鋭チームには2-1で辛勝。ふむう，やはり永田氏は強いっス，ハ〜イ


▲当日は，各編集部から猛者が出場。大会はかなり盛り上がったのよ?

祝 優勝おめでたうプレゼント!

待望の優勝賞品（50万円相当）とは，なんとPS版『EXplusα』100本でした!　てなわけで，今回はこれが読者プレゼントになります。プレゼント希望者はページ左下の応募券をハガキに貼って，右の住所宛に送ってね!　〆切は7月8日(当日消印有効)。これを機に，キミも『ストEX』を体験してくれ!



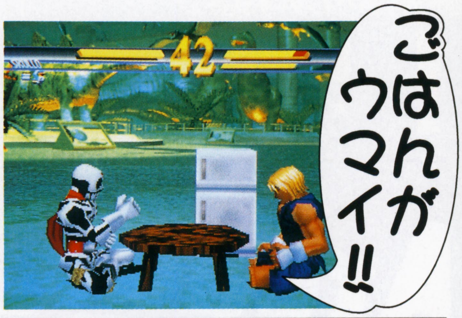
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン『ふなスペ』係

Fooすけのナンか言わせて!　アリカの精鋭チームに勝ったベーマガ・チーム&準優勝のファミ通チーム，このあと謎のお食事会があったらしいぞ。詳細はアリカのホームページ（http://www.arika.co.jp/）を見るのだ!?

Foo 応募券

こんなテクニックがあるんです **SPECIAL**

EXCELってばこんなやつ



『EX2』をプレイしていて誰もが疑問に思うのは，おそらく新システム「EXCEL(以下，エクセル)」の存在意義だろう。てなわけで今回は，このエクセルをどういった場面で活用していくかを大特集。使いこなしたいプレイヤーは要チェックですなあ。

❶相手の技に合わせてカウンターを狙う！

エクセルは発動時に無敵時間が存在するため，敵の技に合わせて出すことで，カウンターを狙える。たとえば，リュウやケンがよく使うしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚのコンビネーションは，慣れないと反撃がむずかしいため，やむなくガードに徹するプレイヤーも多いはず。しかし，相手がしゃがみ強Ⓚを出してくるときに自分がエクセルのコマンドを入力すれば，しゃがみ強Ⓚを回避しつつも自分の技を当てることが可能となるのだ(下の写真参照)。

また，キャンセルブレイク対策としても絶大な効果を発揮する。この場合は，相手の必殺技やスーパーコンボをガードしている最中に，エクセルのコマンドをひたすら入力していればOKだ。そうすると，相手がキャンセルブレイクに切り替えた瞬間にこちらもエクセルを発動できるので，そのあとはすかさず連続技へとつなげていけるぞ。

ほかにも，相手が自分の起き上がりに技を重ねてきた場合にも重宝するはずだ。

▶相手がしゃがみ弱Ⓚからしゃがみ強Ⓚに切り替える瞬間を読んで，エクセル発動！ 成功したら，チェーンコンボのノリで連続技をキメるべし





◀エクセルだけで大ダメージを与えることも可能だ

❷緊急回避に使ってみよう！

空中で出すエクセルにも，やはり完全無敵になる時間帯が存在する。これを利用すれば，昇龍拳やサマーソルトキックのような，いわゆる対空技を回避することが可能となるぞ。問題は，タイミングが早すぎると迎撃されてしまうところ。このあたりは読みに賭けるしかない。

また，相手のジャンプ攻撃に合わせてエクセルを発動し，確実に相手の攻撃を回避する，という使用法も有効だ。

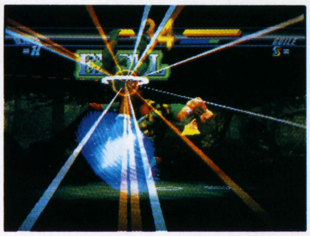


▲まずは相手のジャンプ攻撃に対してエクセルを発動する



▲相手の着地と同時にスクリューパイルドライバーをキメろ！

サマーソルトキックもOKよ！



❸こんなのもあるでよ

自分がラッシュを仕掛けているときに，いきなりエクセルを発動して相手の警戒心を誘う。あとはそのまま接近をはかり，ガードしている相手を投げるだけだ。



▲▶自分が優勢であるほど成功しやすい。キマれば相手の精神的ダメージは大きいハズ

えっ！ アナタはダレですか？

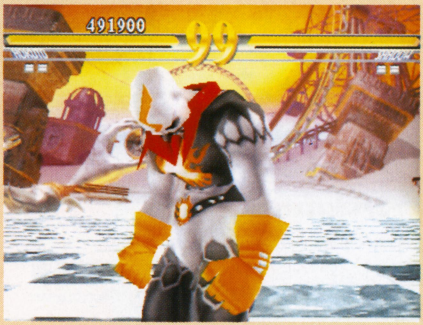
『EX2』のCPU戦を遊んでいると，ときたま乱入してくるキャラクターがいることを，読者諸氏はもうご存知だろうか？

ひとりは，前作に登場した“カイリ”，もうひとりがスカロマニアに似た風貌を持つ“シャドウガイスト”。はたして，彼らの目的は？ プレイヤーが使用できる条件はあるのか？ ふむむぅ。



▲カイリ（写真右）は白髪です。ヘンな波動に目覚めちゃった系の人なのかなあ？

▼コイツはいったいナンでしょう。スカロマニアのお父さん？ スカロオヤジ？



Fooのナンか言わせて！ ゼンゼン関係ないけど，カルチュア・パブリッシャーズの浅野さん，『ROCKY&HOPPER2』ありがとうございました！ いろんな意味で楽しめましたが（笑），男4人でラブラブモードだけはカンベンな！

協力:㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第42回

1985年・Part7『僕も私もスポーツ選手』

一球入魂!「ズトライグォ〜!」

'83年の名作『チャンピオンベースボール』『〜Part2』を制作したアルファ電子(現ADK)が，この年『ザ・高校野球』を発表した。見た目は異なるが，プレイヤーを盛り上げる演出(今回はサイレン音)や，音声部分の独特のなまり——「ストライク」のスが「ズ」に，クがグとゴの中間「グォ」に聴こえるところは健在だ。

2アウト。だがピンチ。むかえたバッターを2ストライクまで追いこんだ。投げたボールはキャッチャー・ミットへ。審判殿，判定は? 「ズトライグォ〜!，アウト〜，スリィ〜アウト，チェンジッ」……この珍妙なる声はオールド・ファンの耳に今でも残っていることだろう。残念なのは，その強烈な個性が，'89年，ネオジオ参入前に発表された『スーパーチャンピオンベースボール』にはなかったことか。ADK発なまり野球ゲーム，そろそろ新作をやってみたい気もするが，いかがなものか。

草野球

球場借りて草野球しよ!

■タイトー
■プロ草野球



1人用草野球。ピッチャーの投げるコースはカーソルで選べるが，長く投げるとスタミナ切れで球筋が荒れてくる。コンピュータ側が1点でも勝ち越すとその時点で終了となるものの継続プレイは可能。



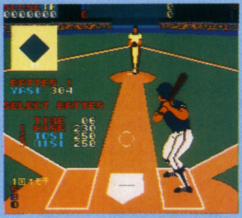
▶まずはじめに12チームある草野球球団から、お好みのチームを選択する



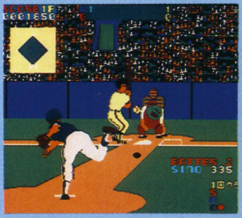
▶ホームランを打った直後。マウンド上ではピッチャーが悔しがっている



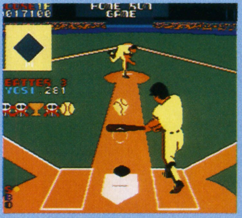
▶スタジアムにつめかけた多くの観衆に満足してもらえるような草野球をしよう



◀プレイヤーが攻撃側のとき、このように迫力のある画面で対戦することになる



◀守りのときにはスコアボード側からのアングルになる。これまた迫力アリ



◀1試合終わると、ホームランゲームをすることに。ボーナス・ゲームなのだ

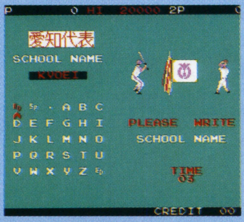
ザ・高校野球

全国49地区の頂点に立て!

■アルファ電子
■高校野球



2人対戦が可能。はじめに5000あるポイントが，ストライク，アウト，ホームランといった戦績で増減，ゼロになるとゲーム・オーバー。コールドゲームはない。BGMに「栄冠は君に輝く」が流れる。



▶代表地区を選択したら、学校名を入力する



▶場外ホームランで隠れキャラクター。だ、大仏?



▶惜しくも準優勝。よく見ると旗には実際の県章が



◀タイム。バッター交代!同時に名前も入力しよう



◀守備時は画面反転。テーブル筐体ならではの画面だ



◀おぉっと、デッド・ボール! すごく痛そうだ

日進月歩のプログラム技術

スポーツを題材にしたアーケード・ゲームは意外と多い。ざっと挙げるだけでも，野球，サッカー，釣り，卓球，テニス，レスリング，スキーなど，多くのジャンルがならぶ。ほかにも，モーター・スポーツも含め，実在する競技をシミュレートしているものがあるが，その表現方法に時代が見えてくる。

ボリューム・コントローラ，固定画面全盛の時代は，多少の強引さも必要だった。'77年の『テニス』（タイトー）は，ボリューム・コントローラを使って，画面の左右にあるラケットを動かすゲーム。画面の上下には壁があり，そこに当たるとボールがはねかえる。どう見てもホッケーなのだが，メーカーがテニスと言えばテニスとして認められる時代だった。

画面スクロールが可能になるとどうなったか。'79年の『モナコグランプリ』（セガ）は道路脇しかスクロールしないものの，その効果たるや絶大なものであった。下へ高速で流れる背景，画面上部から現れゆっくりと下に降りてゆく敵車——。それらと自車との相対的な速度差によって，あたかも高スピードで走っている感覚をプレイヤーに与えてくれた。

ハードの性能がしだいに向上し，3D映像が実現可能になると，'82年『ポールポジション』以降，レーシング・ゲームではそれが主流になった。ラスター・スクロールを使用したなめらかなカーブの曲線，多重スクロールを使った奥行きの表現，拡大縮小を利用した背景代わりのキャラクターの効果的な動き。そうした要素がひとつずつ加わって，表現に厚みが増していった。

現在のテクスチャー・ポリゴンは3D映像が進化したかたち。よりリアルな動き，映像を求めるには最適なのだろう。

開発と販売の分業化

この年タイトーが発売したアーケード・ゲームは，自社ブランドが17作，他メーカー開発の作品が13作。後者の開発元には，『ウィズ』のセイブ開発，『タイガーヘリ』の東亜プラン……と，のちのち名作を生み出すメーカーの姿が見える。

アイデアがあっても，それを作品にして売る力のない場合がある。この年に顕著に現れた開発と販売の分業化が，結果として業界内のクリエイターの増員，そして技術，アイデアの進化に拍車をかけていくことになったのだろう。

（1985年Part7終わり・Part8につづく）

参考資料：

キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

メタルソルジャーアイザックII

■タイトー
■ロボット・シューティング



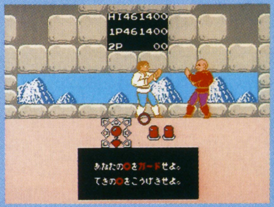


連射可能なショットと，単発だが基地（ショットでは破壊不可能）も壊せるロケット・パンチを装備したアイザックをあやつる。ダメージが蓄積するとボディが爆発するが，特殊な基地で再装着可。

北派少林 飛龍の拳

■日本ゲーム／タイトー
■弱点まる見えアクション





▶ゲーム開始時には操作方法を教えてくれる

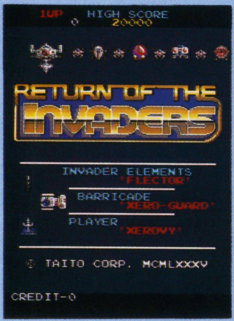


◀アリーナの最終戦で，奥義・飛龍の拳！

画面上に1個表示される攻撃可能な○印を見て，相手にあれば攻撃，自分なら防御をしていく。攻防内容で増減するK.Oゲージが14個点灯すると，飛龍の拳が使える。敵の体力をゼロにすれば面クリア。

リターン・オブ・ザ・インベーダー

■UPL／タイトー
■シューティング



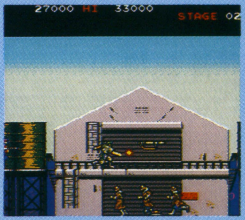


フレクター装着でショットの強化が可能なXEROVYを操作し，インベーダーを撃破していく。敵全滅でステージ・クリア。敵のZICONを三つ以上残して，他の敵を全滅させるとボーナス・ステージに。

グリーンベレー

■コナミ
■アクション





▶攻撃はボタン。ジャンプなどの移動操作はレバーで



◀面クリア時のデモ。フェンスを越え，つぎの拠点へ

「敵基地に捕らわれた同志を救出せよ」との極秘司令を受けた主人公がナイフを手に，軍事拠点を越えていく。敵から特殊武器を奪い取ることで展開を有利にすることが可能。全4ステージ。

Arcade Game

前作の良さをうまく引き継いでいる『デイトナUSA2』『タイムクライシスⅡ』が今月の目玉。ワールドカップ開催にあわせてリリースされる，2作のサッカー・ゲームも気になるところだ。『パニックパーク』は，ユニークなミニゲームをテンポよく楽しめる。とくに『ガンバレット』が好きだった人にオススメ。

New Release Title

アーケード・ゲーム今月の新作

デイトナUSA2

6／中
■セガ
■レーシング





世界中で大ヒットを記録した，ストックカー・レースの第2弾。3つのコースが収録されており，マシンが選択可能になった。CGボード「モデル3ステップ2」を使用した美しいグラフィックが特徴。

『デイトナ』のドリフト感はそのままだ





▲初級コースを疾走するマシン。『デイトナ』のウリである，あのドリフト感は本作でも健在。ちなみに，初級コースはオーバル・コースだ
▶前作同様，クラッシュ・シーンもハデ。クラッシュしたマシンは，ボディがぼろぼろになっていく。今回も，ちゃんとピットで修理できるぞ

タイムクライシスⅡ

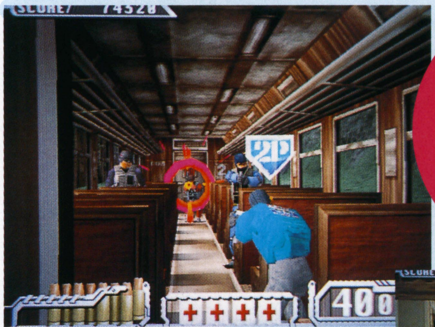
5／上
■ナムコ
■ガン・シューティング





足元のペダルを踏むと，物陰に隠れて敵の攻撃をかわせるというシステムがウリだったガン・シューティングの第2弾。新たに2画面通信機能が搭載され，2P協力プレイが可能になっている。

敵の攻撃から隠れる動作を有効活用せよ





▲2P協力プレイでは，通常のガン・シューティングとちがい，画面に味方プレイヤーが現れることもある。とくに，敵をはさみ撃ちにするシーンなどで，味方を撃ってしまわないように注意
▶前作同様，アクションペダルの操作も重要。うまく使って，敵の攻撃をやりすごそう

ザ・ワールドサッカーチャンピオン

6月
■コナミ
■サッカー





▶ワールドカップに出場する32か国が登場。予選3試合，決勝4試合を戦う

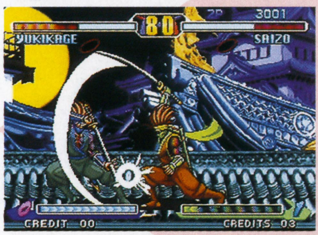


◀戦略指示はスタートボタンで出す。戦略は，チームによって決まっている

スタートボタンを使用してチーム全体に指示が出せる，戦略性の高いサッカー・ゲーム。レバーと三つのボタン操作により，攻撃や守備での特殊動作（スルーパスや守備ラインの移動など）が可能。

ブレイカーズ リベンジ

6／下
■ビスコ
■対戦格闘　■MVS





▶使用キャラは，前作に登場したキャラを含む合計9人から選択できる



◀主人公的存在の空手家，ショーと新キャラクターの忍者，サイゾウ

武術大会「FIST」を舞台にくり広げられる，2D対戦格闘の続編。画面下のゲージをタメることにより，超必殺技などが使用できる。空手や忍術を使う，計9人＋αの格闘家が登場する。

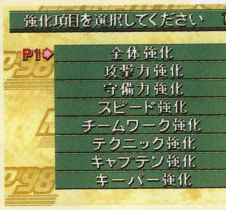
ネオジオカップ'98
～ザ・ロード・トゥ・ザ・ヴィクトリー

5／下　■SNK　■サッカー　■MVS





▶ワールドカップの出場国32か国を含む、計64か国がエントリーされている



◀試合前に、チームの能力を八つの項目のなかからひとつだけ強化できる

ワールドカップを題材としたサッカー・ゲーム。ロングシュートやフリーキックのときには3D風の視点になる。使用するチームの能力を，自分の好みで強化することができるのもウリのひとつ。



「CHANCE」が表示されたときシュート好機



▲シュートシーンやフリーキックをするときは，画面が立体風な視点に切り替わるのだ
▶画面上に「CHANCE」という表示が出たときにボタンを押せば，3D視点のシュートシーンに切り替わる。ゴールから遠い位置で7色に光るマークが出たら，スーパーロングシュートのチャンスだ

ハンマーチャンプ

4／中　■ナムコ　■アクション





モグラたたきを題材としたアクション・ミニゲーム集。頭脳を使うもの，腕力を競うものなど，3種類のジャンルが用意されており，各ラウンドを制限時間内でクリアしていく。全3ラウンド。

パニックパーク

5／上　■ナムコ　■アクション





20種類以上の多彩なミニゲームが収録されたオムニバス・アクション。大型レバー1本の操作でキャラクターを動かし，数々のゲームをクリアしていく。レバーをぶつけあう2P対戦プレイも可能。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

ナムコから『ソウルエッジ』の続編が正式発表された。セガの『スパイク（仮）』はモデル3基板を使用しており，ネットワーク機能を利用した協力プレイが可能な格闘アクション。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
7月10日	パチンコセクシーリアクション	パチンコ	サミー
夏頃予定	スペースボンバー	シューティング	彩京
	★スパイク（仮）	格闘アクション	セガ
	★料理王	クイズ	ビスコ
未定	★ブラッディロア2	対戦格闘	エイティング／ライジング
	あのこにタッチ（仮）	オムニバス	カネコ
	ストリートファイターZERO3	対戦格闘	カプコン
	スキーヤーズハイ	スキー	コナミ
	ガンバード2（仮）	シューティング	彩京
	対戦ホットギミック2（仮）	麻雀	彩京
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	★ソウルキャリバー	対戦格闘	ナムコ
	テクノドライブ	オムニバス	ナムコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS			
未定	★フリップフロップ	アクションパズル	ビスコ
	★トマディー	アクション	ビスコ
▼ST-V			
未定	上海　真的武勇	パズル	サンソフト

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●デッド オア アライブ＋＋（テクモ）未定●ガーディアン・フォース（サクセス）5月→5月19日●オフビートレーサー（SNK）4月下旬→5月13日●エスプレイド（アトラス／ケイブ）4月下旬→4月27日●ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン）5月上旬→5月15日●レイディアント シルバーガン（トレジャー）5月中旬→5月22日●バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ（マイクロネット）5月→6月上旬

今月の人気ゲーム HOT10

『マーカプ』が失速し，『RB餓狼2』が念願のトップになった。『オラ・タン』は初登場4位と，好調なすべり出しを見せている。

順位	前回	タイトル	メーカー／ジャンル
1	↑前3位	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS	●SNK ●対戦格闘
2	前1位	マーヴル VS.カプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	●カプコン ●対戦格闘
3	前2位	バーチャストライカー2	●セガ ●サッカー
4	初登場	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	●セガ ●3Dアクション
5	前4位	鉄拳3	●ナムコ ●対戦格闘
6	↑前7位	バーチャファイター3tb	●セガ ●対戦格闘
7	前5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	●SNK ●対戦格闘
8	前6位	アームドポリス バトライダー	●エイティング／ライジング ●シューティング
9	前9位	メタルスラッグ2	●SNK ●アクション
10	初登場	スターグラディエイター2	●カプコン ●対戦格闘

Pick Up 10位
スターグラディエイター2



▲ちょっと苦しいスタートの『スタグラ2』。時限式の隠しキャラの登場で，来月は上位を狙えるか？

プレイステーションJournal

ほぇぇ〜，今月は1ページでお送りするジャーナルっす。ただし，扱うネタは超ビッグなものを用意したので勘弁してね。先日行なわれた「PlayStation Award'98&Party」の話もあるので，そちらもヨロシク。（文／曳地哲司）

全ユーザー待望の『FF』シリーズ最新作!!『ファイナルファンタジーVIII』

■スクウェア ■RPG
■価格未定 ■今冬発売予定

PS史上最高の販売本数である600万本（全世界累計）を記録するなど，輝かしい金字塔を打ち立てた『FFVII』。その発売から，約1年半の沈黙を破り，ついに『FFVIII』が発表されたゾ。

第1報となる今回は，作品の主要人物2名のイラスト&CGと，作品中のビジュアル・シーンより1カットを掲載したので注目すべし。当時の最高峰だった『FFVII』のCGを，はるかに凌駕するレベルに進化しているのが，一目瞭然だよね。

制作に携わるのは，坂口博信（エグゼクティブ・プロデューサー）&北瀬佳範（ディレクター）のコンビを筆頭に，野村哲也（キャラクター・デザイン），植松伸夫（サウンド）といった強力スタッフ陣。すべてにおいて，前作以上のクオリティを目指すとのこと。今年の冬は，キミのPSが『FFVIII』専用機となるかもね？





▲▼性格は無愛想・非社交的で，かつ無表情。必要以上にはしゃべらないが，自分の興味があることはよくしゃべるという。ワリと身勝手？



▲▼元軍人のジャーナリスト。義理人情に厚く正義感が強いタイプ。「楽天的で表情豊か，元気いっぱい(?)」という子供っぽい一面を持つ





▲制作発表会ではCGムービーの一部を上映。写真のシーンでは，スコールの髪や服が，風になびいて細かく揺れていた。そのサラサラとした質感は，驚きのひとことだ

PlayStation Award'98&Partyレポート

50万本以上の売り上げを記録した作品を表彰する「PlayStation Award」が，今年も開催された。PSの全世界出荷数3,000万台突破記念も兼ねた今回のイベント，受賞作品は『電車でGO！』『鉄拳3』『バイオハザード 2』など全21タイトル。ほかにも，『FFVIII』と，ナムコの3D対戦格闘ゲーム『ソウルエッジ』の続編『ソウルキャリバー』の映像が上映され，来場者の注目を集めていた。



▲授賞式ではスタッフが「電車でGO！ダンス」をしながら入退場する珍場面もあった（笑）

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱スクウェア（☎03-5496-7117）

サターン最前線

今月のサターン最前線は，厳密に言えばサターンの情報はまったくナシ。そのかわりに，サターンの後継機となる，期待のニューマシン関係の情報を一気に紹介するぞ。ちょっと文字が多いけど，そのぶん密度は濃いので，ガマンして読んでね。（文／渡辺和歳）

見えてきた これがセガの新世代機「Dreamcast」だ！

去る5月21日，ついにセガのニューマシンが正式発表された。その名も「Dreamcast」(ドリームキャスト)。Dream(夢)と，Broadcast(広く知らしめる)を組み合わせた名前のとおり，夢を与え，新たな遊びを広く提供するというコンセプトのマシンだ。

メインCPUには，128ビットRISC CPUである日立の「SH4」を搭載。グラフィックス・エンジンとしてはNEC「PowerVR2」を内蔵しており，秒間300万ポリゴンという，家庭用ゲーム機としては驚異のCG描画を可能にしている。また，それらをコントロールするOSには，あのMicrosoft社のWindowsCEカスタムバージョンを採用。さらに大きな特徴として，なんとモデムが標準装備されている。つまり，本体を電話回線につなぐだけで，気軽にネットゲームを楽しむことが可能なのだ。

このように，とてつもなくハイスペックな「Dreamcast」の発売予定日は11月20日(価格未定)。対応ソフトはというと，同時発売ソフトが5本とわかっているくらいで，詳細は不明。だが，ハード性能の向上により可能となる「MODEL3」からの移植作や，モデムの標準装備を生かした通信ゲームなどが登場することはまちがいないだろう。

また，「Dreamcast」の目玉のひとつとなるのが，PDAとして使用できる，液晶画面つきの「ビジュアルメモリ」(夏発売予定)。データをセーブできるのはもちろんのこと，単体でも携帯ゲーム機として遊べるようになっている。さらに，コントローラへセットすれば，補助画面として活用することも可能。多人数同時プレイのゲームで，他人に見られたくないデータを液晶画面でチェック，なんていう遊びかたもできるようだ。新しい発想のゲームが登場することを期待したい。



▲発表会会場では，セガの入交社長が「Dreamcast」についてアツく語っていたぞ。ちなみに，サターンとの互換性はないそうだ

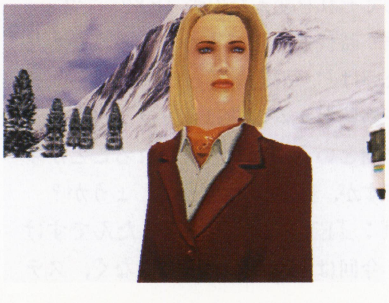


CPU	SH4：128ビット・グラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU
グラフィックス・エンジン	PowerVR2（CG描画性能：300万ポリゴン／sec以上）
サウンド・エンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32ビットRISC CPU内蔵（64チャンネルADPCM）
メインメモリ	16Mバイト（64Mビット SD-RAM×2）
モデム	V34（33.6Kbps）：V42およびMNP5までフルサポート
OS	Microsoft WindowsCEカスタムバージョン
CD-ROMドライブ	最高12倍速
最大同時発色数	約1677万色
画像表示処理機能	ミップ・マッピング アンチ・エイリアシング 環境マッピング　など
PDAのおもな仕様	CPU　：超省電力型8ビット メモリ　：128Kバイト ディスプレイ：48dot(W)×32dot(H)モノクロ 外寸　：47mm(W)×80mm(H)×16mm(D) 重量　：45g

決定 あの『D2』の対応機種，ついに発表

5月23日，有楽町の東京国際フォーラムで『Dの食卓2』の制作発表会が行なわれた。当日は，今まで公表されなかった対応機種が発表されることもあってか，一般客も含めた約1万人もの参加者でにぎわっていたぞ。そんななか発表された，注目の『D2』対応マシンは，セガの新世代機「Dreamcast」。WARP社長・飯野氏いわく，「『D2』はかぎられた空間ではなく，リアルな自然をリアルタイム3Dで表現したかった。そのために，このハードを選んだのです」とのこと。

発売は今冬を予定しているらしいが，ゲストできていたセガの入交社長からは，「ハードと同時発売だよね？ 飯野君」なんてコメントも。真偽のほどはいかに？


◀奥に見える山など，すべてがポリゴンで描かれている

★速報：「ビジュアルメモリ」第１弾として，『あつめてゴジラ〜怪獣大図鑑』の発売が決定！ ゴジラをはじめとするさまざまな怪獣を育成し，「怪獣大図鑑」を完成させる。もちろんビジュアルメモリどうしをつないでの対戦も可能で，勝てば相手のDNAを取り込み，別の怪獣へ突然変異する。発売は夏頃の予定だが，映画「GODZILLA」の公開に合わせ，7月11日より全国の東宝系劇場にて先行発売させる（予価2,500円）。

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『ダビスタ』サントラ発売記念「ONE-DERステークス」開催
ワンダーエンターテイメントが，「ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック」の発売を記念し，PS版『ダービースタリオン』を使用してのブリーダーズ・カップを行なう。決勝は8月29日，上位入賞者3名には一口馬主の権利（優勝…10万円相当／準優勝…7万円相当／3位…3万円相当）が贈呈される。参加希望者は，CDに封入されている応募券に必要事項を記入し，以下の住所まで。
（あて先）〒150-0011　東京都渋谷区3-18-3　7階
ワンダーエンターテイメント内「ONE-DERステークス事務局」

インタビュー アリカ・サウンドチームが語る『EX2』サウンド＋α

1年ぶりのGMアルバム「ストリートファイターEX2 オリジナルサウンドトラックス」（ポニーキャニオン）を6月17日にリリースするアリカ・サウンドチーム。『EX2』サウンドについて語っていただいた。　（聞き手／北野聡士）

ピコピコして，パーンして

——今回の曲は，前作とここがちがうぞ，というようなところはありますか？

細江：『EX』は過去の作品として死にました，というくらい，今回はまったくちがうものを作りました。受け継ごうという思いも，全然なかったですね。

相原：曲だけじゃなくて，自分たちが作曲しやすいようにアリカ特製のドライバまで作ってもらいましたし。

佐宗：これのおかげで，いままで不可能だった，こまかい部分まで表現できるようになったのが良かったですね。

——『ストリートファイター』シリーズということも意識されなかったのですか？

細江：『EX』シリーズでは，企画のほうからも意識しないでくれと言われていますね。でも，せっかくの『ストリートファイター』ですから，ちょっと昔っぽいのをやろうかなって作ったのが『EX』。そしてそれを変えたのが『EX2』です。

相原：時代遅れって言われちゃうかもしれないけど，王道を行ってるよね。

——格闘ゲームの曲はキャラクターのテーマ曲というかたちで書かれることが多いですが，『EX2』はどうでしょうか？

相原：『EX』ではそうだったんですけど，今回はキャラクターではなく，ステージの曲として作りました。

——ズバリ，今回の曲のポイントをひとことで言うと？

細江：ピコピコして，パーンしてる。GMとして基本的な曲です（笑）。

佐宗：某N社にいたころの細江慎治の曲が聴きたいという人は，絶対聴けってカンジですね（笑）。

相原：こんなピコピコしながら頭のなかでまわるような曲なんて，当時の細江慎治の曲じゃないと聴けないのでは，というぐらいのができましたね。

基板音源にこだわるわけ

——今回はドライバから作りなおしたということでしたが，やはり基板音源にはこだわりがあるのですか？

細江：従来のドライバは，MIDIを利用するドライバだったんです。でも，MIDIだと曲のデータが大きくなりすぎて，データをケズるために曲をケズるという作業をしてたんですが，そういった不本意なことをやりたくなかったんです。

相原：今回のドライバに変えたことで，曲のデータを4分の1以下にすることができました。テキスト・エディタで書いているので，1音1音命令して音を出しているという手ごたえがあります。

佐宗：そのおかげで，往年の細江慎治が帰ってきたのかな？

相原：MIDIだと，この人（細江氏）の本来の音楽性が出せなかったからね。MIDIはデータが大きくなりすぎて，緻密なことができないから。

細江：ある意味，MIDIがGMをダメにしていると言ってもいいね。



▲GM界の大御所，アリカ・サウンドチーム。左から相原隆行，細江慎治，佐宗綾子氏

O.M.Y.とか，まにきゅあ団とか

——みなさんは「O.M.Y.」や「まにきゅあ団」など，インディーズ系の活動もされてますが，そちらのほうは今後どうなるのでしょう？

相原：現在検討中です。これはビジネスになる，ならないに関わらず，僕たちとしては一生つづけていくものですからね。

細江：つい最近，みんなの方向性をたしかめて，これからどうしようかって話はしました。これから意識的な仕込みをしていくところです。

佐宗：まにきゅあ団はボーカルが産休中なので……。

相原：本人は，子どもを急いで出すって言ってましたが（笑）。

アリカサウンドチーム・プロフィール

長年にわたってGMを作りつづけてきた3人が，アリカ設立と同時に移籍。自社ソフト『ストリートファイターEX』シリーズのほか，スクウェア『ブシドーブレード』のサウンドなども手掛ける。'96年9月には，オリジナル・アルバム「escape goat」を発表。「O.M.Y.」「まにきゅあ団」としてインディーズ活動（ともにサイトロンレーベルからメジャー・デビュー済み）も行なっている。

インタビュー2

『グランツーリスモ』サウンドトラック発売記念
T-SQUAREインタビュー

5月21日にソニーレコードから発売された「グランツーリスモ オリジナル・サウンドトラック」。その作曲を担当している，T-SQUAREの安藤まさひろ氏とテッド難波氏にインタビューを敢行した。まずは，作曲作業中のエピソードをうかがった。

「オープニングは“元気のいい曲”がいいと思い，『KNIGHT'S SONG』をアレンジしました。難波君がプロデュースしたロックぽくないアレンジが，最終的にゲームのイメージに合いましたね。ゲーム中の曲は，プロデューサーから『ここは首都高のようなコースです』というように言葉でイメージをもらって作りました。さまざまな場面で同じ曲を使うので，レースの持つスリリングな雰囲気を保ちつつも，バリエーションを持たせるのに苦労しました」(安藤氏)

ゲーム音楽というジャンルについても，両氏にうかがってみた。

「『グランツーリスモ』は映像がリアルなので，音楽もそれだけいいものでなければ意味がないと思いました。ゲームを演出するという意味でも，“絵に負けない音楽”が，これからのゲーム音楽では重要になってくると思います」(安藤氏)

「T-SQUAREのような音楽は，多くの人に聴かせるのが目的ですが，ゲームは機械対人間，1対1です。その性質のちがいに注目すると，いろいろな面で，おもしろいことができるんじゃないかな？」(難波氏)

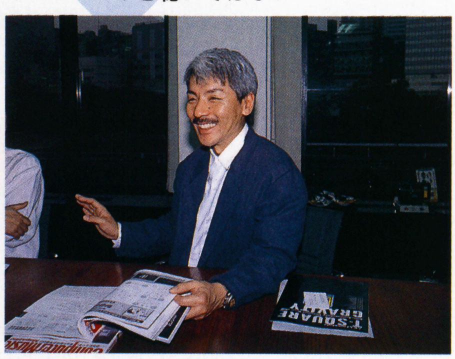
(聴き手：Silpheed☆)



▶音楽CDには，PSに落とす前の高音質なサウンドが収録されている

▼安藤まさひろ氏による“元気のいい”ナンバーの数々を，じっくりと聴いてほしい

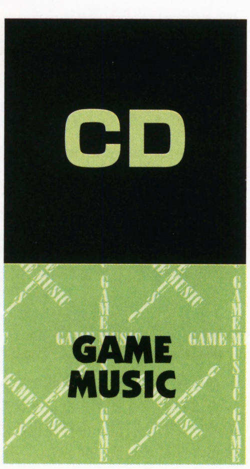




◀新メンバーとなるテッド難波氏（key）は，オープニング曲などをプロデュース

今月の新作

セガの新ゲーム機「ドリームキャスト」での発売が発表されたばかりの『Dの食卓2』だが，音楽CDは早くも今月登場する。どんな物語が待ち受けているのか，聴いて想像してみるのもいいかも。日本コロムビアは，過去にNECアベニューが発売した「兄貴」シリーズを復刻する。



アンジェリーク外伝2 ～緋の輪郭(ロンド)～Vol. 3

6／1 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1129



ソリテアを浄化する水を得るため，守護聖たちは惑星ジャガへおもむいた。しかし，聖地に残ったクラヴィスの身に異変が。

ボンバーマンヒーロー オリジナル・サウンドトラック

6／1 ■NTT出版 ■2,100円（税込） ■CD PSCN-5066



N64に登場した『ボンバーマンヒーロー』のオリジナル曲を収録。竹間ジュンによる，ネイティブなアレンジ曲入り。

DIVI-DEAD オリジナル・サウンドトラック

6／1 ■ハニーホルモン ■2,854円（税込） ■CD MGCD-1056



ゲームのオリジナル・サウンドに，デモ版のみに収録されていた楽曲を含む6曲のアレンジ・バージョンをプラス。全16曲。

オフビートレーサー！ オリジナルサウンドトラックス

6／3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00315



グルーヴをテーマにした12曲のサウンド，開発者のプレイから録音した「S.E.エディットバージョン」などを収録。

リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEWCOMERS ドラマCD

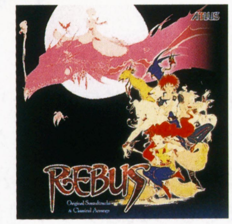
6／3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00318



テリーを中心に展開するラジオドラマと，そのアナザー・ストーリー，そして新録ギャグドラマ「裏ドラナイト」を収録。

レブス オリジナルサントラ &クラシカルアレンジ

6／5 ■アトラス／キングレコード ■3,873円（税込） ■CD KICA-5011～2（2枚組）



ディスク1ではオリジナル楽曲が，ディスク2では交響曲，組曲，重奏曲といった形式のクラシック・アレンジが楽しめる。

みつめてナイト Vocalize

6／5 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-7870



キャラクターのイメージ・ソングをメインに，出演キャラによるダイアログ（対話）も収録したボーカル・アルバム。

センチメンタルジャーニー オリジナルサウンドドラマ1

6／5 ■バンダイミュージック ■3,000円（税込） ■CD APCM-5109



テレビアニメのテーマソングと6人のキャラクターのセリフを，BGMとあわせて収録。初回分はオリジナル・ステッカー入り。

双界儀 オリジナル・サウンドトラック

6／11 ■デジキューブ ■1,942円 ■CD SSCX-10017



菊田裕樹と70人におよぶスタジオ・ミュージシャンたちが手がけた楽曲と，京野ことみが歌うエンディング・テーマを収録。

ストリートファイターEX 2 オリジナルサウンドトラックス

6／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00322



細江慎治，佐宗綾子，相原隆行による『EX2』の全楽曲のほか，PS版『EX』の楽曲（アーケード版のアレンジ）を収録。

SNKサウンドキャラクターズ コレクション Vol. 7 山崎竜二

6／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込） ■CD PCCB-00320



『餓狼3』から『RB餓狼2』までのテーマ曲や，山崎竜二の少年時代から現在にいたるまでを語るモノローグが楽しめる。

ファーストKiss★物語（ストーリー）

6／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00321



オープニングのニュー・ボーカル・バージョンやBGMのアレンジ曲など，ほとんどが新録のサウンド＆キャラクターCD。

悠久幻想曲 キャラクターシリーズ vol. 3 パ・ズ・ル／エル・ルイス

6／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,050円（税込） ■CDシングル PCDB-00011



ゲーム中のキャラクター・テーマ曲とそのボーカル・アレンジ（＋カラオケ），メッセージを収録したシリーズ第3弾。

悠久幻想曲 キャラクターシリーズ vol. 4 翼広げて…／クレア・コーレイン

6／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,050円（税込） ■CDシングル PCDB-00012



岩男潤子が演じるクレアのシングル。彼女のソングなどのほか，ボーナス・トラックとしてアルベルトのテーマ曲も収録。

Dの食卓 2 Sketches／飯野賢治

6／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10040



作詞・作曲・編曲のすべてを飯野賢治が手がけた，オマージュ的サウンド集。『D2』で使用予定の10曲が収録されている。

スーパーロボット大戦F完結編 ヴォーカル&アレンジコレクション GOLD

6／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,854円（税込） ■CD FSCA-10039



先月登場した「SILVER」に未収録の楽曲と，「ガンダム」シリーズ，「トップをねらえ！」など5曲のソングを収録。

スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編vol.1 「スーパーマジンガー登場!!」

6／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10041



園田秀樹の脚本によるラジオドラマと，その未放送分をCD化。水木一郎や堀江美都子も声優として参加している。

ダートダッシュ アーケードサウンドトラック015

6／17 ■ワンダースピリッツ ■2,548円（税込） ■CD WSCA-00017



フュージョンを全体のコンセプトにしつつも，1曲ごとに異なる個性を持つ楽曲が特徴のオリジナル・サウンド集。

井上涼子ヴォーカル集 3 ～時は夢のように～

6／17 ■データム・ポリスター ■2,730円（税込） ■CD DPCX-5098



ドラマCD「涼子の学園生活」シリーズに収録されたソングと，そのカラオケを収録。32ページのイラスト・ブックレットつき。

ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック

6／24 ■ワンダーエンターテイメント ■3,000円（税込） ■CD WDCD-30115



春夏秋冬を表わした組曲アレンジをはじめ，さまざまなジャンルのサウンドを収録。小林克也氏による「ダビスタラップ」も。

Greeting／田中勝己

6／24 ■テイチク ■CD TECD-18406／1,800円（税込）■CD＋DVD TECD-30407／3,000円（税込）



田中勝己が過去に発表したソングをニュー・レコーディング。LA珍道中（後編）などを収めたDVDつきの限定版も発売。

プチカラット オリジナルサウンドトラックス

6／25 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込）■CD ZTTL-0023



PS版『プチカラット』のオリジナル・サウンド集。イメージ・ソングのフル・バージョンやおまけトラックも収録。

ビートマニア 2nd MIX complete

6／26 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）■CD KICA-7872



オリジナル楽曲完全収録で，ゲーム攻略にも役立つ。ボーナス・トラックや，振り付けを掲載したブックレットつき。

グランディア オリジナルサウンドトラックスII

6／26 ■キングレコード ■3,548円（税込）■CD KICA-5013～4（2枚組）



昨年12月に発売されたアレンジ・アルバムに入りきらなかった41曲のサウンドを，ディスク2枚組で収録。

Sati's-faction／菅原祥子

6／26 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込）■CD KICA-7871



菅原祥子作詞の新曲や『ときメモ』関連CDから選曲された虹野沙希イメージ・ソングを収録したベスト・アルバム。

CDドラマ EVEバースト・エラー まりな編

6／26 ■キングレコード ■3,059円（税込）■CD KICA-1213

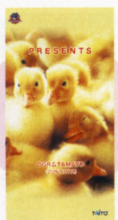


エルディア大使の令嬢の身辺警護を命じられた天才エージェント・まりな。しかし，これは単なる警護ではなかった。

非売品

PRESENTS／OGR&TAMAYO（ZUNTATA）

6／中 ■ZUNTATAレコード ■プレゼント用 ■CDシングル

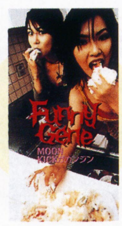


3月に発売された2作の「RARE SELECTION」を対象としたプレゼントCD。OGR氏によるインスト曲ほか4トラックを収録。

前号追補タイトル

MOON／KICKがカンジン／Funny Gene

'97 11／6 ■キングレコード ■1,020円（税込）■CDシングル KIDS-70002



雪印牛乳のCFソング「MOON」と，『ドミノ君をとめないで。』のテーマソング「KICKがカンジン」を収録したシングル。

前号追補タイトル

ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.1

2／28 ■コナミ ■3,150円（税込）■CD LC800～1（2枚組）



100曲以上の『ときメモ』サウンドから選んだ20曲を，インストゥルメンタル・バージョンにて収録。3タイトルが同時発売。

前号追補タイトル

ときめきメモリアル カラオケコレクションvol. 2

2／28 ■コナミ ■3,150円（税込）■CD LC802～3（2枚組）



「vol.1」と同時発売の2枚組カラオケCD第2弾。エンディング・テーマ「二人の時～forever～」も収録されている。

前号追補タイトル

ときめきメモリアル カラオケコレクションvol. 3

2／28 ■コナミ ■3,150円（税込）■CD LC804～5（2枚組）



普通のBGMとしても楽しめる20曲を収録。「vol.1」～「3」とも，通信販売（☎0120-573-114）のみで手に入る限定盤。

前号追補タイトル

闘姫伝承～エンジェル・アイズ コンプリートコレクション

3／31 ■ケイブンシャ ■3,200円 ■書籍＋CD

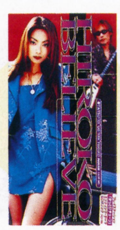


ファンブックの付録CD。ミニドラマ，ソングなどのほか，パソコン用のデータも収録。『モンスターファーム』で使うと？

前号追補タイトル

BELIEVE／HIROKO

4／22 ■日本クラウン ■1,020円（税込）■CDシングル CRDP-185



『かっとびチューン』のテレビCF＆エンディング・テーマ曲。パッケージには，このCDで初公開のゲームの裏技コマンドが。

前号追補タイトル

天使にあいたくて／渡辺かおる

5／5 ■バンダイミュージック ■1,000円（税込）■CDシングル APDM-5044



テレビ東京で放送中の深夜アニメ「センチメンタルジャーニー」のオープニング＆エンディング・テーマをカップリング。

前号追補タイトル

ファイティングバイパーズ 2 ザ・サウンド・アルバム

5／20 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）■CD MJCA-00022



テクノロック，ビッグビートで展開するオリジナル・サウンドに，リミックス＆未使用曲をプラス。全25曲を収録。

前号追補タイトル

個人教授 ドラマCD ～女子高校生は恋のムム…～

5／21 ■日本クラウン ■2,500円（税込）■CD CRCP-15531



家庭教師と女子高生たちがくり広げるショート・エピソードと，クイズショーなどの番外編トークが楽しめるドラマCD。

前号追補タイトル

ガングリフォン オリジナルサウンドトラックス フル・バージョン

5／21 ■日本コロムビア ■2,625円（税込）■CD COCC-15140

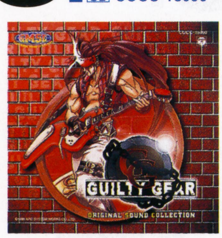


『ガングリフォンII』のサウンド17曲をフルサイズで収録した，「スーパーゲームミュージックシリーズ」第1弾。

前号追補タイトル

ギルティ・ギア オリジナル・サウンド・コレクション

5／21 ■日本コロムビア ■2,625円（税込）■CD COCC-15090

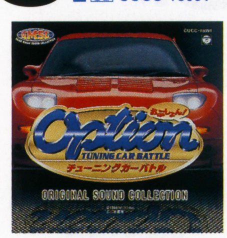


ゲームのオリジナル曲＆S.E.に加え，「プロローグ」「エピローグ」と題された新録曲も楽しめるサウンド集。

前号追補タイトル

Optionチューニングカーバトル オリジナル・サウンド・コレクション

5／21 ■日本コロムビア ■2,625円（税込）■CD COCC-15091



湾岸コース，谷田部コースのアレンジ・バージョンを筆頭に，全オリジナル・サウンド＋S.E.の23トラックを収録。

前号追補タイトル

アベニューコレクション 超兄貴～兄貴のすべて～／葉山宏治

5／21 ■日本コロムビア ■2,415円（税込）■CD COCC-15041



NECアベニューから発売されたCDの復刻盤。一度聴いたら忘れられない，PCエンジン版『超兄貴』のサウンドを収録。

前号追補タイトル

アベニューコレクション 姐(あねさん)／葉山宏治

5／21 ■日本コロムビア ■2,415円（税込） ■CD COCC-15043



PCエンジン・ソフト『姐（あねさん）』の22曲のサウンドを収録。葉山宏治サウンドによるレディースの世界が展開する。

前号追補タイトル

アベニューコレクション 超葉山～兄貴番外地／葉山宏治

5／21 ■日本コロムビア ■2,625円（税込） ■CD COCC-15042



葉山宏治のオリジナル・アルバム。彼自身が歌うボーカル曲と，スネークマンショー風のショート・コントが楽しめる。

前号追補タイトル

卒業III～ウエディング・ベル ラジオドラマコレクション

5／21 ■日本コロムビア ■2,940円（税込） ■CD COCC-15085



ラジオ番組「嶋方淳子のげむげむ・ぱーてぃ～」で放送されたドラマ10話を収録。新録のスペシャル・ドラマも追加。

前号追補タイトル

山本るりか スカイタワーで会いましょう

5／21 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-15066



寝坊して，デートに大遅刻するるりかの騒動を描いたプロローグ・ドラマと，ポップなボーカル曲などが楽しめる。

前号追補タイトル

星野明日香 涙のサイドシート

5／21 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-15067

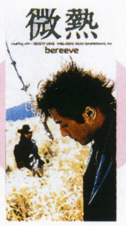


プロローグ・ドラマからボイス・メッセージまで，5トラックを収録。テーマは「最後のドライブ・デート」。

前号追補タイトル

微熱／bereeve

5／22 ■ビクターエンタテインメント ■1,020円（税込） ■CDシングル VIDL-30176



カプコン『ロックマン＆フォルテ』のCFソング。「開運！なんでも鑑定団」のエンディング・テーマとしても流れている。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝① 〈あかり・一乃〉

5／27 ■パイオニアLDC ■1,260円（税込） ■CD PICA-0001



キャラクターをふたりずつフィーチャーし，それぞれのソングとコメントを収録するシリーズが登場。ピクチャーCD仕様。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝② 〈ジェシー・アイラ〉

5／27 ■パイオニアLDC ■1,260円（税込） ■CD PICA-0002



あかりのライバルたちによる，シリーズ第2弾。CDを出すにあたってのふたりの意気込みを描く1ページマンガも楽しめる。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol. 4

5／29 ■ピンクパイナップル ■2,913円 ■CD KSCA-59110



まだ恋をしたことがない，神社の箱入り娘，みこ。そんな彼女を案じる真由美は，トオルにみこのエスコートを押しつける。

前号追補タイトル

永倉えみる ウルトラ esp(エスパー)

5／30 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-15069

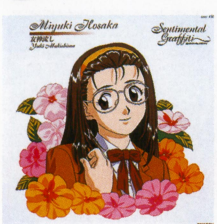


公園で寝ていた“ダーリン”の夢にテレパシーを送ろうとして，逆に寝てしまうえみる。歌は“エスパー”らしくテクノ調。

前号追補タイトル

保坂美由紀　友禅流し

5／30 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-15068



ソングは，しっとりとした曲調の「友禅流し」。好きな人が寺町にはもどらないことに気づいている彼女のせつなさを描く。

前号追補タイトル　非売品

バトルアスリーテス大運動会 おまけCDシングル

1／15 ■インクリメントP ■ゲーム初回分に同梱 ■CDシングル IPC-002



PS版『大運動会』の初回出荷分に同梱されているCD。夏樹リオが歌う「まどろみりんごの夢」「不思議日和」を収録。

前号追補タイトル　非売品

イース・スーパーコレクション

4／24 ■日本ファルコム ■ゲーム初回分に同梱 ■CD NF-02020



『イース・エターナル』の特典。PC-88サウンドボードIIバージョンや未使用曲など，初代『イース』の音楽を堪能できる。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

サクラ大戦2 電影回顧録～太正十四年版～上巻

6／21 ■マーベラスエンターテイメント ■4,800円 ■VHS VPVF-67893



第一～七話を，さくらとかえでの回想という形式で紹介するコーナーや，ムービー，横山智佐インタビューなどを収録。

非売品

セガサターンビデオマガジン 6月発売タイトル号

6／1 ■セガ ■販促用 ■VHS



ふたつのサッカー・ゲームをはじめ，『リンダキューブ』『ラングリッサーV』など，全11タイトルが収録されている。

前号追補タイトル

DSアニメ総集編'98

3／20 ■コンパイル ■1,980円（税込） ■VHS



『ディスクステーション』に収録された『魔導物語』『幻世喜譚』『ジャンプヒーロー』のアニメを，未公開1話も含めて収録。

前号追補タイトル

怒首領蜂 2ND ～紅の弾幕編～

4／4 ■新声社 ■5,800円 ■VHS GV-43



長田仙人によるA＆Bタイプでのプレイをノーカット収録。以前登場したビデオとは，まったくちがった攻略法が展開する。

前号追補タイトル

攻略ビデオ Vol. 1 金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～の巻

4／27 ■講談社 ■1,900円 ■VHS



シナリオの分岐解説といった攻略情報のほか，ゲームにはなかったシーンも収録したアニメや，裏情報などが楽しめる。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 track 6

5／22 ■パイオニアLDC ■5,500円 ■VHS PIVS-7146／LD PILA-7096



大学衛星に向かうシャトルはハイジャックされ，大学ではおかしな女の子と部屋が一緒になったあかり。早くも前途多難？

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●4月第4週（4月27日付）
チャート・インなし
●5月第1週（5月4日付）
60位　ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.4（コナミ／キングレコード）／4,690枚
●5月第2週（5月11日付）
10位　サクラ大戦2　歌謡全集（マーベラスエンターテイメント）／42,900枚
●5月第3週（5月18日付）
20位　サクラ大戦2　歌謡全集（マーベラスエンターテイメント）／17,030枚
●5月第4週（5月25日付）
38位　サクラ大戦2　歌謡全集（マーベラスエンターテイメント）／6,990枚
〈シングル〉
●4月第4週（4月27日付）
12位　檄！帝国華撃団（改）（マーベラスエンターテイメント）／23,200枚
38位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／5,520枚
61位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／3,220枚
74位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／2,420枚
●5月第1週（5月4日付）
32位　檄！帝国華撃団（改）（マーベラスエンターテイメント）／12,300枚
57位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／4,590枚
68位　Tomorrow／日曜の雨のように／片桐彩子（コナミ／キングレコード）／4,180枚
75位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／3,270枚
●5月第2週（5月11日付）
41位　檄！帝国華撃団（改）（マーベラスエンターテイメント）／10,570枚
53位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／6,000枚
81位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／3,030枚
●5月第3週（5月18日付）
45位　檄！帝国華撃団（改）（マーベラスエンターテイメント）／8,100枚
67位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／4,110枚
85位　天使にあいたくて／渡辺かおる（バンダイ・ミュージック）／2,870枚
92位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／2,570枚
●5月第4週（5月25日付）
92位　檄！帝国華撃団（改）（マーベラスエンターテイメント）／2,990枚
93位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／2,970枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

アンジェリーク外伝 2～緋の輪郭（ロンド） Vol.3

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①stage1②stage2③stage3
声の出演：塩沢兼人，結城比呂，折笠　愛ほか
初回特典：「緋の輪郭」プレミアムカード（1枚）

ボンバーマンヒーロー　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！（ハドソン）
収録曲：①foehn②supplement③redial④monogenic⑤oropharynx⑥cell⑦dessert⑧realtor⑨fatidic⑩wok⑪mimesis⑫tripod⑬spiral⑭landlord⑮zip⑯milky⑰beak⑱ooze⑲loom
作曲：竹間ジュン

DIVI-DEAD　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：DIVI-DEAD（シーズウェア）
収録曲：①叫び（アレンジヴァージョン）②こもれび③ゆらぎ④印象（アレンジヴァージョン）⑤DOOR⑥想い⑦こもれび（アレンジヴァージョン）⑧迷い⑨雫⑩印象⑪迷い（アレンジヴァージョン）⑫DIVI-DEAD⑬ゆらぎ（アレンジヴァージョン）⑭藍⑮衝撃⑯雫（アレンジヴァージョン）
特典：カラーピンナップ

オフビートレーサー！　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：オフビートレーサー！（SNK）
収録曲：①Off Beat Racer②Ranking③Select④Hong Kong Funk⑤Descarga⑥Paving Stone⑦Reckless⑧Wing Road⑨Goal⑩Name Entry⑪Long Way⑫Game Over⑬S.E.Edit Version⑭Voice Collection⑮S.E.Collection
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

リアルバウト餓狼伝説 2～THE NEWCOMERS　ドラマCD

題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1話 サウスタウンふたたび②第2話 おびえる銃弾③第3話 動きはじめた罠④第4話 餓狼の群れ〈ストーリー2〉⑤第2話 復讐の果てに……⑥第3話 怒りの李香緋⑦第4話 デッドライン⑧裏ドラナイト
声の出演：タニー山口，金月真美，コング桑田ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

レブス　オリジナルサントラ＆クラシカルアレンジ

題材ゲーム：レブス（アトラス）
収録曲：●ディスク1……〈Original Soundtracks〉①Landscape②Revelation③Lively Knight④騎士⑤Shout of Victory⑥Attractive Legend⑦Divine Protection⑧ミスティの告白⑨幻獣Ⅰ⑩思惑⑪Troublesome Hero⑫幻獣Ⅲ⑬焦燥⑭KARTIA⑮落ちる世界⑯危機⑰SALADINART⑱Toxa Take Off⑲異世界の大地⑳Dance of Words㉑Theme of Toxa Classico㉒Knight of Liberty Toxa㉓Thanks to Toxa㉔REBUS㉕聖女㉖Feel Uneasy㉗Vigilance Committee㉘異端審問委員会㉙戦端㉚Ominous㉛悲劇㉜True Investigator㉝崩壊㉞幻獣Ⅱ㉟長征㊱Lacryma Take Off㊲The Fire Side㊳父との再会㊴Venerable Tree㊵決戦㊶Theme of Lacryma Christi㊷Procession of Saints㊸Thanks to Lacryma㊹Portrait
●ディスク2……〈Classical arrange〉①序曲「Divine Protection～剣戟～」②交響詩「Saladinart～憎悪～」③交響曲「Toxa～騎士～」④交響曲「Lacryma～聖女～」⑤ピアノ五重奏曲「Sad Situation～悲哀～」⑥交響曲「Decisive Battle～戦闘～」⑦ギター組曲「Dance of Words～言霊の舞踊～」⑧弦楽四重奏曲「Conversation～交感～」⑨ピアノ変奏曲「Silence～血染めの静寂～」⑩交響曲「REBUS～現実と幻想～」

みつめてナイト　Vocalize

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①はじまりの瞬間②恋は突然③明日④仔猫⑤アンの告白⑥恋をすると⑦みつめて⑧肖像画～Portrait～⑨Memory⑩明日を夢見て⑪エピローグ～波止場にて
作詞：田村純一（②⑥⑧⑨⑩），広井王子（③④⑦），小西真理（②）
作曲：小西真理（②⑧⑨），橘川　花（③），長沢ゆりか（④），村井聖夜（⑥⑦⑩）
編曲：山本健司（②⑨），岩崎元是（③），小西真理（④⑧），佐藤敦史（⑥），入江　純（⑦⑩）
ボーカル・声の出演：小西寛子（②⑦⑩），今井由香（③⑨），岩男潤子（④⑧），國府田マリ子（⑥）

センチメンタルジャーニー　オリジナルサウンドドラマ1

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①天使にあいたくて（TVサイズ）②第1話 遠藤　晶～少女のためのヴァイオリン・ソナタ～③第2話 松岡千恵～書けないラブソング～④第3話 七瀬　優～星降る夜の天使～⑤天使にあいたくて（フルコーラス）⑥第4話 杉原真奈美～微熱少女～⑦第5話 森井夏穂～友情の通天閣スペシャル～⑧第6話 綾崎若菜～莫煩悩～⑨Keep On Smile（TVサイズ）
作詞：六月十三（①⑤），渡辺かおる（⑨）
作曲：田島浩二（①⑤⑨）
ボーカル・声の出演：渡辺かおる（①⑤⑨ボーカル），鈴木麗子（②），米本千珠（③），西口有香（④），豊嶋真千子（⑥），満仲由紀子（⑦），小田美智子（⑧）
初回特典：限定オリジナルステッカー

双界儀　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：双界儀（スクウェア）
収録曲：①Ancient Power②Angel's Fear Again③Quake④Fire Wire⑤Strange Promis⑥New Day⑦Absolute Lady⑧Riot Emotion⑨Sign⑩Frequency⑪Labyrinth⑫Broken Memory⑬Energy⑭Die On Destiny⑮Regret⑯Lovely Strains⑰Silence
作曲：菊田裕樹
ボーカル：京野ことみ（⑯）

ストリートファイターEX 2　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：ストリートファイターEX2（アリカ）
収録曲：〈STREET FIGHTER EX2 SIDE〉①STREET FIGHTER EX2②Select③Pearl in The Sky④White Field⑤The Infinite Earth⑥Lost Sea⑦Mahatma Temple with Hymn⑧Three Tree⑨Crowded Town⑩Flash Train⑪Fake World⑫Crash Power Plant⑬Amusementive Crime2⑭More Stronger⑮Passage of Lotus⑯Staff Roll⑰Ending⑱Continue⑲Stage Clear⑳Challenger㉑Game Over〈STREET FIGHTER EX plus alpha SIDE〉㉒STREET FIGHTER EX（オープニング）㉓SAKURA MANKAI（ホクト）㉔PRECIOUS HEART（サクラ）㉕HEAT WIND（ダルシム）㉖GARNET SKY（ジャック）㉗STRONGER（ガルダ）㉘SPINNING BIRD（チュンリー）㉙ARABESQUE（プルムプルナ）㉚GOD HANDS（ゴウキ）㉛FUTURE OBJECTS（サイクロイド）
作・編曲：細江慎治，佐宗綾子，相原隆行
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

SNKサウンドキャラクターズコレクション Vol. 7　山崎竜二

題材ゲーム：『餓狼伝説』シリーズ（SNK）
収録曲：①あの日，聞いた音1…沖縄②C62～シロクニ～（餓狼伝説3 1500シリーズ）③C62～シロクニ～（餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス）④あの日，聞いた音2…大阪⑤C62～シロクニ～（REALBOUT餓狼伝説 1500シリーズ）⑥C62～シロクニ～ver.2（REALBOUT餓狼伝説スペシャル 1500シリーズ）⑦あの日，聞いた音3…香港⑧C62～シロクニ～ver.2（REALBOUT餓狼伝説2 オリジナルサウンドトラックス）⑨あの日，聞いた音4…永遠の闇の中⑩Voice Collection（餓狼伝説シリーズ）
作曲：SHIMIZM
声の出演：石井康嗣
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ファーストKiss★物語（ストーリー）

題材ゲーム：ファーストKiss★物語（ヒューネックス）
収録曲：①君のファーストキッス（オープニングテーマ）②モノローグ1（織倉香奈）③少女の微笑み（香奈のテーマ）④君のファーストキッス⑤優しさに包まれて（真奈美のテーマ）⑥だから涙をふいて…（inst ver）⑦だから涙をふいて…（オープニングテーマ）⑧友達以上，恋人未満（由希子のテーマ）⑨その一瞬がハッピネス⑩木漏れ日の下で（ひよりのテーマ）⑪やっと言えたこの気持ち⑫きまぐれマイハート（綾華ののテーマ）⑬そしてそれから⑭モノローグ2（織倉真奈美）⑮TOMORROW（エンディングテーマ）
ボーカル・声の出演：柳瀬なつみ，中島えりな，水橋かおり，大野まりな，古山あゆみ
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol. 3　パ・ズ・ル／エル・ルイス

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①パ・ズ・ル②GO Easy③エルからのメッセージ④パ・ズ・ル（カラオケ）
ボーカル・声の出演：折笠　愛

悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol. 4　翼　広げて…／クレア・コーレイン

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①翼 広げて…②Green Waltz③クレアからの手紙④翼 広げて…（カラオケ）〈Bonus Track〉⑤Soul Courageous
ボーカル・声の出演：岩男潤子

Dの食卓 2　Sketches／飯野賢治

題材ゲーム：Dの食卓2（ワープ）
収録曲：①Sketch＃1～Main theme②Rhythm Sketch＃1③Sketch＃2～Snow theme④Rhythm Sketch＃2⑤Sketch＃3～Mornig theme⑥Rhythm Sketch＃3⑦Sketch＃4～Love theme⑧Rhythm Sketch＃4⑨Sketch＃5～Fear theme⑩Rhythm Sketch＃5
作詞，作・編曲：飯野賢治

スーパーロボット大戦F完結編　ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD

題材ゲーム：スーパーロボット大戦F完結編（バンプレスト）
収録曲：①TIME TO COME②サイレント・ヴォイス③THE WINNER④トップをねらえ！～Fly High～⑤JUST COMMUNICATION⑥コスモスに君と⑦LOADする？⑧ワルキューレの騎行⑨はるけき彼方で⑩マルスベルセルク⑪衝撃⑫増援部隊出現⑬サブタイトル⑭予感⑮しんだ？⑯レクイエム
ボーカル：岩永雅子（①⑥），アップル・パイ（②④），遠藤正明（③），Sachi & Nao（⑤）
初回特典：ゴールドメタリックトレーディングカード

スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編vol. 1「スーパーマジンガー登場!!」

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：①マジンカイザー②第1話 壊滅！③第2話 出撃！④第3話 死刑囚24号⑤第4話 カウンセリング⑥第5話 恋と嘘⑦第6話 暗殺計画⑧第7話 戦う理由⑨マジンカイザーのバラード
作詞：永井　豪（①⑨）
作曲：渡辺宙明（①⑨）
編曲：渡辺宙明＆坂本　洋（①），信田かずお（⑨）
ボーカル・声の出演：水木一郎（①⑨ボーカル），鈴木真仁，堀江美都子ほか
初回特典：スペシャルマジンカイザーポスター

ダートダッシュ　アーケードサウンドトラック015

題材ゲーム：ダートダッシュ（ナムコ）
収録曲：①Select The Stage and The Car②City③Hill④Jungle⑤Mountain⑥Snow⑦Goal⑧Continue？⑨Ending⑩Game Over⑪Rough and Road
作曲：佐野信義，佐々木宏人，三角由里，D.D.Sound MASTERS
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）
応募特典：オリジナルキャップ

井上涼子ヴォーカル集 3～時は夢のように～

題材ゲーム：『ルームメイト』シリーズ（データム・ポリスター）
収録曲：①FLOWER②時は夢のように③恋のうた。④ピアノが弾きたくなった⑤Kiss me again⑥涙⑦誕まれた街を見にゆこう⑧そばにいるから…⑨FLOWER（カラオケ）⑩時は夢のように（カラオケ）⑪恋のうた。（カラオケ）⑫ピアノが弾きたくなった（カラオケ）⑬Kiss me again（カラオケ）⑭涙（カラオケ）⑮誕まれた街を見にゆこう（カラオケ）⑯そばにいるから…（カラオケ）
ボーカル：藤野とも子（①～⑧），柳原みわ（③）
特典：32ページブックレット

ダービースタリオン　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ダービースタリオン（アスキー）
収録曲：①オープニングテーマ②牧場名をつけよう③名馬の誕生〈ダビスタ四季組曲〉④春⑤夏⑥秋⑦冬⑧厩舎〈さあ，ＧⅠレースだ〉⑨パドック⑩本馬場⑪ファンファーレ⑫レース⑬表彰⑭春⑮エンディング⑯待ってろG-Ⅰ
声の出演：小林克也
初回特典：ダビスタオリジナルお守り

Greeting／田中勝己

題材ゲーム：ぷよぷよ通（コンパイル）
収録曲：●CD……①灼熱のファイヤーダンス②Word on the Street③Love Feeds The Fire④ずっと／そばに／いるよ
●DVD……①ビデオ「Love Feeds The Fire」②灼熱のLA珍道中（後編・笑）③わくわくぷよぷよダンジョンTV-CM
作詞：田中勝己
作曲：田中勝己（①④），Preston Glass（②），Maurice White & Alan Hewitt（③）
編曲：Alan Hewitt（①③④），Pleston Glass（②）

プチカラット　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：プチカラット（タイトー）
収録曲：①Begin②微笑みを追いかけて③Gemstone Land④Go Go West（Garnet）⑤Swallow（Ruco）⑥Child play（Rald）⑦Episode＃1⑧Jewel Box（Shyst）⑨Episode＃2⑩Smile for me（Aqua）⑪Sylban Library（Bee）⑫Sands of Time⑬Player select⑭Nervous Delivery（Pearl & Dearl）⑮Deja vu（Perydot）⑯Old Vision（Opa）⑰Bad Moon（Sapphire）⑱Over the sky⑲for you⑳Puchi Carat㉑Congraturation㉒mirage（C-Mond）㉓Episode＃3㉔Order of blue shield（Paz）㉕Episode＃4㉖Friends Staff㉗SHININ' QUEEN（Patrako）㉘Time Attack㉙Beach Princess㉚Answer㉛Parade㉜Game Over㉝振り向けダイヤモンド㉞おまけちゃんイロイロ
作曲：Yack

ビートマニア 2nd MIX complete

題材ゲーム：ビートマニア 2nd MIX（コナミ）
収録曲：〈ORIGINAL SOUNDTRACK〉①theme of beatmania②practice stage③u gotta groove④jam jam reggae⑤DJ BATTLE⑥OVERDOZER（ROMO MIX）⑦OVERDOZER（AMBIENT MIX）⑧2 gorgeous 4U⑨greed eater⑩Love so groovy（7inch version）⑪Love so groovy（12inch version）⑫e-motion⑬20,november（single mix）⑭20,november（radio edit）⑮u gotta groove（Triple Mazin Dub）⑯jam jam reggae（Funky jam Cookie mix）⑰OVERDOZER（Driving Dub mix）⑱Deep Clear Eyes⑲LOVE SO GROOVY（Nite's After Luv mix）⑳Beginning of life㉑Do you love me？（game edit）㉒tokai㉓Salamander Beat Crush mix㉔Ska a go go㉕Acid Bomb㉖love's theme of beatmania〈BONUS TRACK〉㉗practice stage（2nd mix）㉘tokai（instrumental）㉙Love so groovy（instrumental）㉚Do you love me？（instrumental）㉛海老原達三 plays "20,november（radio edit）"㉜H×2 plays "Ska a go go"㉝MIZKING plays "Deep Clear Eyes"㉞Do you love me？（radio edit）〈KONAMIX SPECIAL BONUS〉㉟Deep Clear Eyes（Long Mix）

グランディア　オリジナルサウンドトラックスII

題材ゲーム：グランディア（ゲーム アーツ）
収録曲：●DISK1……①スー走る②ジャスティン登場③エンジュール文明④甲板掃除⑤サルト遺跡内部⑥戦闘1⑦勝利⑧霧の樹海⑨ガイアの卵⑩空中戦艦発進⑪ガイアふ化⑫ジールパドン破壊⑬ガイア対リーン⑭成長するガイア⑮食事中⑯ドム遺跡内部⑰緊迫4連発⑱ダンジョン1⑲ニューパーム教会⑳完全勝利㉑ルクの村
●DISK2……①応援ガンバ②応援ファイト③3人娘④ダンジョン2⑤ニューパームの酒場⑥パームの港⑦ツインタワー内部1⑧戦闘2⑨異次元空間⑩ガーライル⑪別れ⑫地下遺跡⑬ショートループ1⑭ショートループ2⑮ツインタワー内部2⑯戦闘3⑰禍いの塔⑱強襲⑲新たなる世界をめざして⑳冒険者協会
作・編曲：岩垂徳行

Sati's－faction／菅原祥子

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①おサカナになりたい～1000wに願いを～②Happy Birthday③convenience story④制服⑤only you⑥satisfaction⑦思い出がいっぱい⑧笑顔いっぱい！⑨♥（ハート）のスタートライン⑩予感⑪学園天国⑫手をつないでいて⑬Girls,Be Ambitious⑭親愛なるあなたへ…
作詞：大内正徳（①③），さゆ鈴（②⑤⑧⑫），松本　隆（④），すがわらさちこ（⑥⑭），阿木燿子（⑦），くまのきよみ（⑨），まつざきゆうこ（⑩），阿久　悠（⑪），比留間　徹（⑬）
作曲：陰下真由子（①），白川　明（②），nor＆大内正徳（③），呉田軽穂（④），宮島律子（⑤⑧），白川善久（⑥），鈴木キサブロー（⑦），村井聖夜（⑨），坂下正俊（⑩），井上忠夫（⑪），古川もとあき（⑫），千沢　仁（⑬），小西真理（⑭）
編曲：岩崎元是（①⑧），上杉洋史（②），たっぴー＆大内正徳（③），米光　亮（④⑥⑦⑪⑭），岸村正実（⑤），山下　正（⑨），多田彰文（⑩），古川もとあき（⑫），HAL（⑬）
初回特典：特製プラスチックケース，ピクチャーCD仕様

CDドラマ　EVEバーストエラー　まりな編

題材ゲーム：EVEバーストエラー（シーズウェア）
収録曲：①Three years later Part2　小次郎＆恭子 危機一髪②Three years later Part3　まりな登場③After she has gone Part3　まりなの憂鬱④After she has gone Part4　まりなの恋⑤After she has gone Part5　桂木の死⑥After she has gone Part6　真弥子の記憶⑦硝子のドレス⑧The echoes of an era extra　波止場にて，モニカと桂木⑨After she has gone Part7　まりなの決意⑩Three years later Part4　そして，明日へ⑪空の彼方へ
声の出演：岩男潤子，子安武人，野沢那智ほか

PRESENTS／OGR＆TAMAYO（ZUNTATA）

題材ゲーム：ダライアス外伝，シティダイバー（タイトー）
収録曲：①Miss Direction②THE LAST KISS③10cm四方の青空（Blue sky as if drawn in picture）④10cm四方の青空（Blue sky as if drawn in picture）～NO VOCAL VERSION～
作曲：OGR（①②），TAMAYO（③④）

MOON／KICKがカンジン／Funny Gene

題材ゲーム：ドミノ君をとめないで。（アートディンク）
収録曲：①MOON②KICKがカンジン③MOON（カラオケ）④KICKがカンジン（カラオケ）

ときめきメモリアル　カラオケコレクション vol.1

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①だからっ！②MIRACLE OF THE CENTURY③風よ④笑顔いっぱい！⑤愛なんていらない⑥Sweet Christmas⑦Aya's Cooking Lesson⑧無口な風⑨My sweet Days⑩サイレント映画の街
●ディスク2……①Flesta～赤と黒～②ゴールすんぜんっ③女々しい野郎どもの詩④春にきがえて⑤It's my rule⑥ともだちの君へ⑦めぐり逢うために⑧初詣LOVE MOTION⑨Unselfish⑩Happy Birthday

ときめきメモリアル　カラオケコレクション vol.2

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①My energy②月夜の出来事③忘れないでネ④おサカナになりたい～1000wに願いを～⑤せつなさのかけらたち⑥青になれ！⑦友達というスタンス⑧Sincerely～素直になりたい～⑨七色の毛糸玉⑩♥(ハート)のスタートライン～with you～
●ディスク2……①only you②パジャマデート③あした④超（今世紀最大級）LOVE⑤水の都へ…⑥ふたりならHappy！⑦心からの笑顔⑧恋はほどほどに～過ちを2度繰り返さない為に～⑨二人の時～forever～⑩恋愛物語入門！～初歩の初歩～

ときめきメモリアル　カラオケコレクション vol.3

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①今はまだ遠いLovesong②やってらんない③ヒヤシンス④ゆかりとランチ⑤You can say！⑥あなたの瞳にうつる時間⑦虹の彼方へ⑧サヨナラを言えなくて⑨フィフネルの宇宙服⑩愛の略奪＝永遠の絆
●ディスク2……①好きなままで好きでいい②観覧車にのって③アンテナ・ライフ④薔薇の吐息⑤セラヴィな気持ち⑥convenience story⑦Holy Love⑧夢，その続き⑨もっと！モット！ときめき（『ときめきメモリアル』オープニングタイトルテーマ）⑩明日の花のように

闘姫伝承～エンジェル・アイズ　コンプリートコレクション

題材ゲーム：闘姫伝承～エンジェル・アイズ（テクモ）
収録曲：①（CD-ROMデータ）②オープニング③闘姫伝承昔話シリーズその1「桃太郎」④トーク"ポットパイパック"⑤Eternal Flame⑥トーク"グラトリオ"⑦闘姫伝承昔話シリーズその2「3匹の仔豚」⑧トーク"コンボ"⑨その名は御鎚雷弥⑩トーク"ランチ"⑪闘姫伝承昔話シリーズその3「カチカチ山」⑫トーク"カーネルクラシックセット"⑬出演声優フリートーク⑭エンディング⑮おまけ⑯もう一度飛ぼうよ（カラオケ）
作詞：塩練訓（⑯）
作曲：高橋洋明，関　和則（⑯）
編曲：関　和則（⑯）
ボーカル・声の出演：静木亜美，七瀬里緒，藤咲かおりほか

BELIEVE／HIROKO

題材ゲーム：かっとびチューン（元気）
収録曲：①BELIEVE（NORMAL VERSION）②BELIEVE（TUNE UP VERSION）③BELIEVE（BACKING TRACK）
作詞：渡辺なつみ（①②）
作・編曲：TATSU
特典：『かっとびチューン』裏技コマンド

天使にあいたくて／渡辺かおる

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①天使にあいたくて②Keep On Smile
作詞：六月十三（①），渡辺かおる（②）
作曲：田島浩二

ファイティングバイパーズ２　ザ・サウンド・アルバム

題材ゲーム：ファイティングバイパーズ2（セガ）
収録曲：①Beginning（Advertise）②As you choose（Selector）③Under the sun（Cross River Damsite）④Burning Bear（Old Armstone Town）⑤Inspire（Hanger of the dark royal）⑥Ravin'（Dock of the dark royal）⑦Deeper（The skies of armstone）⑧Good Noise（Neo Armstone city tower）⑨3rd Signal（Serpent's cage）⑩Brain Creanser（Museum Stage）⑪L,S,D,（Secret chemical plant）⑫Night Call（Terror furnace）⑬Tripback（Marble arena）⑭Poker Face（Extra stage）⑮UFO Diner（The Great B.M.）⑯Don't forget first resolution（Winning Action）⑰Be Cool（Staff Roll）⑱Non Stop Bass（Name Entry）⑲Insert Coin（Continue）⑳Game Is Over（Game over）㉑Master cat in naighborhood（Ranking view）㉒Service Games（Logo）㉓Beginning（Remix version）㉔L,S,D,（Remix version）㉕Hopping Jam（Not Use）

個人教授　ドラマCD～女子高校生は恋のムム…～

題材ゲーム：個人教授～La Leçon Particulière（毎日コミュニケーションズ）
収録曲：①第1話「乙女心に近づいて」～透とちひろ②透とちひろのクイズショー③第2話「恋のタイプは青色吐息」～奈々子と有希④松田先輩のこれが人生だ！⑤第3話「さわるなキケン！女子高生」～麗美＆沙絵⑥エンディング・トーク
声の出演：久川　綾，菅原祥子，草地章江ほか

ガングリフォンⅡ　オリジナルサウンドトラックス フル・バージョン

題材ゲーム：ガングリフォンⅡ（リバーヒルソフト）
収録曲：①Opening Theme②In The Beginning③Be Go Over④Tragic Valentine⑤The Seach Of Snowfield⑥The Recapture⑦We Assauit An Airbass⑧The Rescue⑨Single Combat⑩The Powerful Enemy⑪The Rival⑫Plan Of Operations⑬Be Choice⑭You Are Best Combatant⑮Misson Complete⑯Notice Of Death⑰Theme Of Gungriffon⑱Ending Tittle
作曲：佐藤眞一郎（①④⑤⑦⑨～⑪⑰⑱），幡手康隆（②③⑥⑧⑫～⑯）

ギルティ・ギア　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：ギルティ・ギア（アークシステムワークス）
収録曲：①Prologue（Shout & Burning）②Keep Yourself Alive③Holy Orders（Be just or be dead）④Black Soul⑤Unidentifed Child⑥Suck A Sage⑦In Slave's Glory⑧The March Of The Wicked King⑨Writhe In Pain⑩Suspisious Cook⑪Pride And Glory⑫A Fixed Idea⑬Meet Again⑭Momentary Life⑮Conclusion⑯Prickle Man⑰Mince⑱I'm Oldman⑲Come On！⑳METAL㉑Death And Republic㉒Deadend㉓Way㉔Play It High㉕Love Letter From…㉖Epilogue（The Missing Link）㉗SE

Optionチューニングカーバトル　オリジナル・サウンド・コレクション

題材ゲーム：Optionチューニングカーバトル（エム・ティー・オー）
収録曲：①THE NIGHT TUNE アレンジバージョン②DIVE FOR THE VELOCITY アレンジバージョン③タイトルムービー④THE NIGHT TUNE（湾岸コース）⑤ENERGY INJECTION（筑波コース）⑥DIVE FOR THE VELOCITY（谷田部コース）⑦GET THE GRIP（峠コース）⑧ショップムービー⑨ガレージ⑩タイトルバック⑪スタッフロール⑫アーケード選択⑬メインメニュー⑭チューニング画面⑮ラストボス対戦後⑯章メッセージ⑰ライバル対戦前⑱ライバル対戦後⑲ラストボス対戦前⑳自販店・用品店㉑前振りOPTION㉒エンディングムービー㉓SE
作曲：古川"T.O.E"清美，CZLA

アベニューコレクション　超兄貴～兄貴のすべて～／葉山宏治

題材ゲーム：超兄貴（メサイヤ）
収録曲：①ANIKI01（ゼロワン）②サムソンとアドン③仁義なき兄貴④怒髪天⑤IDATEN・DA⑥ステージ・クリア⑦Sexy Dainamite⑧プレイヤー セレクト⑨ヤエモン⑩ブラジル⑪指パッチン⑫ラブミー プレスリー⑬教会ポップス⑭黒人カーニバル⑮正統派 教会ロック⑯内蔵30秒⑰プロテイン工場⑱あこがれのマッチョダンディー⑲ドイツ人ジャーマン⑳クラッシュ！ブラスター㉑さみしい鬼面（おにめん）㉒内蔵60秒㉓兄貴のスケーターワルツ㉔インディーズ㉕愛のテーマ㉖ボ帝ビル㉗IDA（BEN）TEN・DA㉘宴のあとで㉙仁義なき兄貴（スタッフロール）㉚フィットネス兄貴㉛世界の兄貴達㉜兄貴と私

アベニューコレクション　姐（あねさん）／葉山宏治

題材ゲーム：姐（NECアベニュー）
収録曲：①パッヘルベルのカノン②イカすぜ！ネエちゃん③音楽暴走族Remix④ボンチロック⑤BULU-3⑥ヒーロー⑦ハーモニカ⑧very no⑨アイドル⑩ヒラメ⑪ブリブリロック⑫OKITA⑬ISAMI⑭おいでCome On⑮ラリパッパ⑯西姉妹⑰KUCHIBUE⑱OMEN⑲HANNYA⑳エンディング㉑エンディング2㉒燃える命
作詞：むらいこうじ（①）
作曲：Johan Pachelbel（①），葉山宏治
編曲：むらいこうじ（①）
ボーカル：千紘あい（②）

アベニューコレクション　超葉山～兄貴番外地／葉山宏治

収録曲：①プロローグ②食前の合掌③兄貴，日本の若者を叱る④音楽暴走族⑤TAKARAZUKA⑥世紀の対決⑦DEATH WISH⑧未来を案ずる羊の群れたちよ⑨大草原の小さなツーバス⑩エレベータのベーシスト⑪駅の公衆電話のりゅう先生⑫物置にとじこめられたギタリスト⑬そうじ箱の中のSaxophone Player⑭男たちのバラッド
作詞：葉山宏治
作曲：葉山宏治
編曲：葉山宏治，白石慶一（⑤⑦），葉山宏治＆ブラザーズ（⑭）

卒業Ⅲ～ウエディング・ベル　ラジオドラマコレクション

題材ゲーム：卒業Ⅲ～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）
収録曲：①第1話②第2話③第3話④第4話⑤第5話⑥第6話⑦第7話⑧第8話⑨第9話⑩第10話⑪CD用スペシャルドラマ
声の出演：古谷　徹，古山あゆみ，高橋千晶ほか

山本るりか　スカイタワーで会いましょう

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②スカイタワーで会いましょう③スカイタワーで会いましょう（男性Vocal Off Version）④スカイタワーで会いましょう（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作・編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：今野宏美，高戸靖広

星野明日香　涙のサイドシート

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②涙のサイドシート③涙のサイドシート（男性Vocal Off Version）④涙のサイドシート（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作曲：新澤健一郎
編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：岡本麻美，高戸靖広

微熱／bereeve

題材ゲーム：ロックマン＆フォルテ（カプコン）
収録曲：①微熱②BEASTY LOVE③微熱（オリジナル・カラオケ）
作詞：冴木裕志
作曲：石井直人，冴木裕志（②）
編曲：神長弘一＆BEREEVE

バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝①〈あかり・一乃〉

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①約束②大阪なにわんソウル③約束（オリジナル・カラオケ）④大阪なにわんソウル（オリジナル・カラオケ）
作詞：大城光恵
作・編曲：岩崎文紀（①③），岸村正実（②④）
ボーカル・声の出演：夏樹リオ（①），久川　綾（②）
特典：連動プレゼント・キャンペーン応募券

バトルアスリーテス大運動会TV　スーパースター列伝②〈ジェシー・アイラ〉

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①I am No.1②一粒の革命③I am No.1（オリジナル・カラオケ）④一粒の革命（オリジナル・カラオケ）
作詞：大城光恵
作・編曲：岩崎文紀（①③），岸村正実（②④）
ボーカル・声の出演：伊藤美紀（①），沢梅陽子（②）
特典：連動プレゼント・キャンペーン応募券

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.4

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第4話「心の色，変わるまで」〉①第1回「大安吉日」②第2回「本日はお日柄もよく」③第3回「忍ぶれど色にでにけり」④最終回「吹くからに秋の草木の」⑤おまけ
声の出演：柳原みわ，上田祐司，三五美奈子ほか

永倉えみる　ウルトラesp（エスパー）

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②ウルトラesp③ウルトラesp（男性Vocal Off Version）④ウルトラesp（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作・編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：前田　愛，高戸靖広

保坂美由紀　友禅流し

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②友禅流し③友禅流し（男性Vocal Off Version）④友禅流し（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武
作曲：樫原伸彦
編曲：鶴　由雄
ボーカル・声の出演：牧島有希，高戸靖広

バトルアスリーテス大運動会　おまけCDシングル

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会 オルタナティヴ（インクリメントP）
収録曲：①まどろみりんごの夢②不思議日和
作詞・作曲：林　宏樹（①），秋月　郁（②）
編曲：DEAL PULP
ボーカル：夏樹リオ

イース・スーパーコレクション

題材ゲーム：『イース』シリーズ（日本ファルコム）
収録曲：①レアの詩②FEENA③FOUNTAIN OF LOVE④THE SYONIN⑤TEARS OF SYLPH⑥FIRST STEP TOWARDS WARS⑦PALACE⑧HOLDERS OF POWER⑨PALACE OF DESTRUCTION⑩BEAT OF THE TERROR⑪TOWER OF THE SHADOW OF DEATH⑫THE LAST MOMENT OF THE DARK⑬FINAL BATTLE⑭REST IN PEACE⑮THE MORNING GROW⑯SEE YOU AGAIN⑰DEVIL'S WIND⑱SO MUCH FOR TODAY⑲Ys eternal－Opening－⑳DEPARTURE㉑EVENT㉒OPEN YOUR HEART㉓DREAMING㉔TENSION㉕CHASE OF SHADOW㉖CROSSROAD OF SADNESS㉗BATTLE GROUND㉘MYSTERIOUS MOMENT㉙THEME OF ADORU㉚DEAD END STREET㉛SUB MISSION㉜FAIR WIND㉝SHINING STAR㉞CHURCH㉟OVER DRIVE㊱DEVIL'S STEP㊲IN THE MEMORY㊳FLY WITH ME

VIDEO&LD

サクラ大戦2　電影回顧録～大正十四年版～ 上巻

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録時間：カラー61分
収録内容：①オープニング②キャラクター紹介③太正十四年の思い出④横山智佐スペシャルインタビュー⑤エンディング

セガサターンビデオマガジン6月発売タイトル号

収録時間：カラー16分
収録内容：①ワールドカップ'98フランス～Road to Win②Project X2③AI将棋2④エーベルージュスペシャル～恋と魔法の学園生活⑤リンダキューブ完全版⑥ウルトラマン図鑑3⑦水木しげるの妖怪図鑑－総集編－⑧GAME BASIC for SEGASATURN⑨村越正海の爆釣日本列島⑩ラングリッサーV～ジ・エンド・オブ・レジェンド⑪日本代表チームの監督になろう！～世界初，サッカーRPG

DSアニメ総集編'98

題材ゲーム：『魔導物語』シリーズ，幻世喜譚，ジャンプヒーロー（コンパイル）
収録時間：カラー22分
収録内容：①第1話 サタン様危機一髪②第2話 林田の王子様③第3話 究極の歌唱力④第4話 そんな季節⑤第5話 シェゾの長い一日⑥第6話 シンクロ⑦第7話 自然を大切に…⑧第8話 王子の証⑨第9話 アイコン⑩第10話 本能⑪第11話 想い⑫第12話 クッキング DE GO！⑬第13話 ラグビー⑭第14話 貫禄⑮第15話 水際の恋⑯第16話 魔導幼稚園にて⑰第17話 ルルーのくつ

怒首領蜂2ND～紅の弾幕編～

題材ゲーム：怒首領蜂（アトラス／ケイブ）
収録時間：カラー100分

攻略ビデオVol.1　金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～の巻

題材ゲーム：金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件（講談社）
収録時間：カラー30分
収録内容：①秘蔵画像②攻略解説③裏情報解説④アトラクション解説

バトルアスリーテス大運動会 track6

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第11話「ガール・ミーツ・ガールズ」②第12話「三匹が行く！」
声の出演：夏樹リオ，阪口あや，伊藤美紀ほか

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

『ヴァンテージマスターV2』は通信対戦に対応した新バージョン。ココナッツジャパンが，イラストレーターの画集シリーズをはじめとした多数の新作を発表した。データウエストは『サイキックディテクティブ』シリーズにつづいて『第4のユニット』シリーズも復刻。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月26日	★シーズンアップデスクトップコレクションVol.2 天使のつばさ	アクセサリー	マシス	4,800円
4月23日	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
4月24日	★インターネット麻雀「プロ雀士道」(オンライン専用)	麻雀	ホロン	6,800円
6月11日	★古田敦也のシミュレーションプロ野球	野球SLG	ヘクト	9,800円
6月18日	ベトナム 1968 Vol.2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
	★武勇伝～三国志の群雄達(オンライン専用)	SLG	ホロン	6,800円
	★ACTURE GOLF 2(マ)	ゴルフ	マイクロマウス	9,800円
6月21日	THE RECKONING(マ)	データ集	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	4,200円
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	5,800円
	ADDICTION PINBALL(マ)	ピンボール	メディアクエスト	7,400円
6月25日	★ラジロム モーニング Vol.6 吉田古奈美	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ブランチ Vol.6 豊嶋真千子	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ランチタイム Vol.6 長沢美樹＆夏樹リオ	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ティータイム Vol.6 こおろぎさとみ＆南 央美	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ナイト Vol.6 かないみか＆結城比呂	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ミッドナイト Vol.6 平松晶子	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★シーズンアップデスクトップコレクションVol.3 天使のほほえみ	アクセサリー	マシス	4,800円
	クイーンエメラルダス 松本零士の世界	データベース	レイ・アップ	6,800円
6月上旬	★The Core Contingency	データ集	P＆A	4,200円
	★Total Annihilation＋TACC	SLG	P＆A	9,800円
6月予定	★SiN(マ)	3Dアクション	P＆A	8,800円
7月3日	★最強の囲碁2	囲碁	アンバランス	10,800円
	★センチメンタルグラフティ～思い出のアルバム	ツール	クラフテック	6,800円
	GE・TEN 戦国信長伝・下天 for Windows	SLG	GE・TEN	8,800円
	★VOID(ヴォイド)	AVG	富士通北海道システムエンジニアリング	(予) 5,500円
7月4日	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.3	スクリーンセーバー	ボーステック	4,800円
7月8日	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	★布袋寅泰 STOLEN SONG for Win95	アクション	東芝EMI	6,800円
7月10日	遙かなるオーガスタ for Windows	ゴルフ	T＆Eソフト	9,800円
	トランスポートタイクーンDX	SLG	アンバランス	7,800円
	釣りに行こう2	フィッシング	ガイアエンタテイメント	7,800円
	★ヴァンテージマスターV2	SLG＋RPG	日本ファルコム	10,800円
	★NHK CD-ROM 生きもの地球紀行① 北太平洋・ザトウクジラの大航海	エンターテインメント	富士通	(予) 5,800円
	★NHK CD-ROM 生きもの地球紀行② ガラパゴス諸島・進化論の生きものたち	エンターテインメント	富士通	(予) 5,800円
	★NHK CD-ROM 生きもの地球紀行③ 中国 泰嶺山脈・野生最後のトキ	エンターテインメント	富士通	(予) 5,800円
7月15日	劇団運営シミュレーション～フルハウス女優物語	SLG	スターフィッシュ	5,800円
7月17日	メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ	アクションRPG	アンバランス	(予) 3,980円
	メモリアルゲームズVol.3 アルカノイド	アクション	アンバランス	(予) 3,980円
	★バルディッシュ	RPG	イマジニア	9,800円
	★きかんしゃトーマスとなかまたち マジカルアドベンチャー	教育	ポニーキャニオン	5,800円
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月23日	ナイスプライスシリーズ マペット トレジャーアイランド	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	★デスクトップがんばれ森川君2号(仮)	アクセサリー	SME・インターメディア	1,800円
	★パラッパ オン スクリーン(仮)	アクセサリー	SME・インターメディア	1,800円
	★マスコット・クラッシュバンディクー(仮)	アクセサリー	SME・インターメディア	1,800円
7月30日	ぱずりん♥ぐ～ アラスカ編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
	17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
7月上旬	(タイトル未定)	データベース	インクリメントP	未定
	★競馬伝説(オンライン専用)	競馬SLG	ホロン	未定
7月中旬	夜店の金魚(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	未定
	★AICビジュアルファイル3	画集	AICスピリッツ	5,800円
7月下旬	スペクトラルフォース～アイラ降臨	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	エルダーブレイズ	RPG	日本クリエイト	9,800円
7月予定	★JET STREAM(仮)	フライトSLG	アクアシステム	未定
	トランプワールド2	カードゲーム	アスキー	4,950円
	UPRISING完全日本語版	SLG	イマジニア	未定
	無人島物語4	SLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	★アドバンスド大戦略 パワーアップキット	ユーティリティ	セガ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	ソニア アクセサリ集(仮)	アクセサリー	ソニア	4,800円
	★クラッピーパーク	テーブルゲーム	フジコム	未定
	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
	ファミリー囲碁	囲碁	マグノリア	3,300円
	遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	5,800円
	★インペリアリズム	SLG	メディアクエスト	8,800円
8月1日	★シルクロード 星の島の物語	アクションRPG	ANJIN	9,800円
8月7日	★あかりの日記～大学衛星編	アクセサリー	AICスピリッツ	4,800円
8月21日	バトルゾーン	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
8月上旬	★After Devil Force～狂王の後継者	SLG	コンパイル	(予) 6,800円
	高校野球道	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
8月予定	コミック版「遊撃宇宙戦艦ナデシコ」(仮)	アクセサリー	角川書店	(予) 5,800円
	★お父さんのレッスンゴルフ'98(仮)	教養	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★超有名イラストレーター画集1(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
夏頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部(オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	音楽ツクール95 グルーヴ・マスター	ツール	アスキー	未定
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定
	CGツクール95	ツール	アスキー	未定
	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	血統王 for CE 血統からの攻略(仮)	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	(予) 5,800円
	ネットワークゲーム: ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	★妖怪家族	アクセサリー	ガイナックス	(予) 8,800円
	★3Dゴルフゲーム(仮)	ゴルフ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★超有名イラストレーター画集2(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	★第4のユニット～デュアルターゲット	AVG	データウエスト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	マイクロソフト ゴルフ1998年版	ゴルフ	マイクロソフト	未定
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	★MECH COMMANDER(マ)	SLG	メディアクエスト	8,800円
	マジック:ザ・ギャザリング～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ アドオンパック日本語版	データ集	メディアクエスト	5,300円
	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
	超時空要塞マクロス since1983	SLG	レイ・アップ	9,800円
9月下旬	ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ワイピィアソシエイション	未定
9月予定	ナイスプライスシリーズ ゾーク・ネメシス	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	★すぷーきぃ!	SLG＋RPG	ANJIN	未定
	★SF 3Dシューティングゲーム(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
10月予定	ナイスプライスシリーズ インターステート'76	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
11月下旬	★電子の精霊 ちびかみ(仮)	アクセサリー	バンプレスト	(予) 3,800円
11月予定	ナイスプライスシリーズ スパイクラフト	SLG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	★SF 3Dアドベンチャーゲーム(仮)	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★超有名イラストレーター画集3(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
秋頃予定	★神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	★シミュレーションゲーム(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ファンタスティックフォーチュン	SLG	富士通	8,800円
	★鉄道模型シミュレータ(仮)	エンターテインメント	マグノリア	未定
	夏の決心(仮)	AVG	マグノリア	未定
12月予定	★超有名イラストレーター画集4(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	ザ・ラストダイナスティ	AVG	アンバランス	未定
	激闘!日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
冬頃予定	★ロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
99年予定	ウォークラフトIIアドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	はなまる工務店～めざせ日本一の現場監督	SLG	アートディンク	未定
	美少女麻雀バトルロマンス	麻雀	アスペクト	〈込〉 2,000円
	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	メモリアルゲームズVol.4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol.5 ロマンシア	アクションRPG	アンバランス	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	梁山 泊のパチンコ攻略打法～パチプロへの道	パチンコ	イメージファクトリー・アイエム	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ	未定
	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	★SUPER CRAFTシリーズVol.1(仮)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★3Dロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ディスクステーション19号〈夏号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 1,980円
	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	★Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉　清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘!ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	セガメモリアルセレクション	オムニバス	セガ	未定
	釣り紀行百選Vol.3　西伊豆	フィッシング	センチュリー	2,280円
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)5月→6月●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)未定→5月30日●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)夏→10月●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)7月●コットン2てんこもり(サクセス)夏●小学算数ドリル大臣3年生(アドウィン)5月下旬→7月下旬●小学算数ドリル大臣4年生(アドウィン)5月下旬→7月下旬●ハローキティ　いっしょにあそぼ(ウィズ)4月上旬→5月2日●ミニ碁一番勝負～趙　治勲，馬　暁春，石田芳夫の九路盤熱闘譜(富士通)Windows3.1/95→Windows95●IQチャレンジ(マイクロマウス)4月24日→5月15日●MIGHT AND MAGICVI～THE MANDATE OF HEAVEN(イマジニア)5月→5月19日●インキュベーション(セガ)4月30日→5月15日●ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ)5月下旬→5月29日●スーパーリアル麻雀PVI(セタ)5月下旬●トーン・レベリオン(ゲームバンク)4月下旬→4月20日●金沢将棋'98(セタ)5月下旬●松方弘樹のワールドフィッシング(メディアクエスト)5月下旬→98年●人魚～デスクトップ・マーメイド(アクアシステム)5月中旬→5月29日●戦闘国家 IMPROVED(ワイピィアソシエイション)5月29日→6月26日●ぷよぷよ for CE2(ボーステック)5月1日→5月29日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	未定
10月上旬	しゅっぽっぽジュニア3	教育	Witty Wolf	5,800円
未定	COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION(1998 EDITION)(マ)	事典	インフィニシス	19,800円
	COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS(1997 EDITION)(マ)	データベース	インフィニシス	15,800円
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デジタルプラレール&トミカ別売パーツ　きかんしゃトーマスパーツセット②(トミー)5月下旬→5月29日

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

セガは，同社の幼児用コンピュータ「ピコ」から教育ソフトをパソコンへ移植する。ガイナックスの『コレクターズディスク』シリーズには「トップをねらえ！」が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月21日	サイボーグ009	エンターテインメント	タイムワーナーエンタテインメントジャパン	9,000円
6月15日	★勝つための麻雀の先生 手作り・手役作り編	麻雀	ゼロ	未定
6月19日	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.6	素材集	ガイナックス	6,800円
6月21日	★イソップ物語 うさぎとかめ	教育	インタープログ	3,800円
	★オーリーのおえかきストーリー	教育	インタープログ	3,800円
	★おばあちゃんとぼくと	教育	インタープログ	3,800円
	★シーラがいればだいじょうぶ	教育	インタープログ	3,800円
	★バーンスタインベアーズの きょうだいげんか	教育	インタープログ	3,800円
	★ハリー君とおばけやしき	教育	インタープログ	3,800円
	★リトルモンスターがっこうへいく	教育	インタープログ	3,800円
7月7日	あだむ君の大冒険 九九島の巻	教育	富士通パソコンシステムズ	未定
7月16日	ハムスター(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
7月下旬	★勝つための麻雀の先生 読み編	麻雀	ゼロ	未定
7月予定	★トップをねらえ! コレクターズディスクVOL.1	データ集	ガイナックス	(予) 6,800円
	★世界遺産 時を超える旅 文明の十字路・不思議都市イスタンブール	エンターテインメント	富士通	(予) 6,800円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
8月1日	★現代百物語「新耳袋」	エンターテインメント	SME・インターメディア	2,800円
8月21日	CD-ROM画集「赤井孝美ワークス」	画集	ナインライブス	4,800円
9月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	★日本百名山 第7集	写真集	シンフォレスト	3,900円
	D2MANGA　サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
6月5日	★理科の天才 ノーベルシュタイン研究所 化学分野編	教育	NECインターチャネル	6,800円
	★理科の天才 ノーベルシュタイン研究所 物理分野編	教育	NECインターチャネル	6,800円
	★田崎真也のおしゃべりなワイン	教養	テイチク	5,800円
6月21日	★少女革命ウテナ原画集	画集	インナーブレイン	6,800円
6月26日	坂木優子写真集 YUKO SAKAKI A DAY IN THE LIFE	写真集	増田屋コーポレーション	5,800円
7月1日	★Do It Myself　大向美智子	写真集	インナーブレイン	6,800円
	★Do It Myself　キャンディー奥津	写真集	インナーブレイン	6,800円
	★Do It Myself　府川唯未	写真集	インナーブレイン	6,800円
7月10日	★スタートレック :キャプテンズチェア日本語版	エンターテインメント	データハウス ビーグル	8,800円
7月11日	★ジャックと英語の木 Vol.2	教育	CAIメディア共同開発	4,900円
7月22日	★mc Sisters	エンターテインメント	SME・インターメディア	2,000円
7月23日	★GAIA odyssey 海と生命の宇宙 天売島 SEABIRD In Teuri Island	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 母なる山 Mother Mountains 大雪山国立公園	エンターテインメント	金羊社	3,980円
7月下旬	ポムダピワールドVol.2 なかにはいっているもの なーんだ?	教育	メディアファクトリー	3,980円
7月予定	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ③オオカミのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ④ゾウのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑩ムシのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	G-POP nanae「POWER EYES」	データベース	増田屋コーポレーション	3,800円
	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	ウルトラマンとさんすうドリル 3. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 4. 量と測定	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 5. たしざん・ひきざん 2	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 6. 九九	教育	Spike	5,800円
	★ぱそピコ サンリオピューロランド	教育	セガ	4,800円
	★ぱそピコ ドラえもん のび太のまちなかドキドキたんけん!	教育	セガ	4,800円
	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ダイバーズ天国Vol. 2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol. 3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
7月23日	上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★ジャーニーマンプロジェクト3 〜レガシーオブタイム完全日本語版	AVG	インタープログ	8,800円
	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場	エンターテインメント	金羊社	3,980円
9月予定	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン〜シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■発売中止が決定した作品……●THE BEATLES GRAFFITI〜ビートルズ・グラフティ(ファブ・コミュニケーションズ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●礎(ボーステック)5月下旬→9月●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)6月15日●CD-ROM画集「プリンセスメーカーワークス」(ナインライブス)6月21日／価格未定→7月23日／4,800円●たたかうOL(ピー・エス・ディー)6月5日→6月26日●たたかうサラリーマン(ピー・エス・ディー)6月5日→6月26日●G-POP MANAMI ASAKAWA「KISS THE DREAM」(増田屋コーポレーション)5月28日→6月●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)5月15日→98年●唯登詩樹 電脳画廊Vol.1〜AYAME(ガイナックス)4月17日→5月15日●シムサファリ(マクシス)Windows95／5月22日／価格未定→ハイブリッド(Win95＆P.Mac)／6月19日／7,980円●銀河英雄伝説 ヴァーチャルフィギュア(ボーステック)5月15日→6月12日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

先月発売予定だった『ザ・タワーII』は,発売が夏に延期されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月23日	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
6月予定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
7月4日	★ぷよぷよ通 for Power Macintosh	アクションパズル	ボーステック	6,800円
7月17日	★きかんしゃトーマスとなかまたち マジカルアドベンチャー	教育	ポニーキャニオン	5,800円
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●ザ・タワーII(オープンブック9003)5月→夏

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説〜フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■発売中止が決定した作品……●囲碁IV(アスキー)

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

テレビ東京の深夜アニメ「センチメンタルジャーニー」が,各話1巻ずつでビデオ化される。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD(アルバム)			
6月15日	★セガサターン,りみっくすシロ!／DJ SEGATA	ワーナーミュージック・ジャパン	〈込〉 1,200円
6月20日	安達妙子 ラブリッジ	日本コロムビア	〈込〉 1,365円
	沢渡ほのか White Calender	日本コロムビア	〈込〉 1,365円
	★ゼロガンナー オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉 2,625円
	★チョロQマリン Qボート オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉 2,625円
	★ブリガンダイン〜幻想大陸戦記 オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉 2,625円
	★ミサの魔法物語 オリジナルサウンドコレクション	日本コロムビア	〈込〉 2,625円
6月24日	トリフェルズ魔法学園物語エーベル騎士団篇 Vol. 2	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉 2,548円
	★はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD Vol. 1	日本クラウン	〈込〉 2,500円
	★バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝③〈ターニャ・鈴花〉	パイオニアLDC	〈込〉 1,260円
	★バトルアスリーテス大運動会TV スーパースター列伝④〈クリス・アンナ〉	パイオニアLDC	〈込〉 1,260円
	トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へおいでよ VOL1	ワンダーエンターテイメント	〈込〉 2,300円
6月26日	★エルフ版 下級生 Radio Avenue vol. 5	ピンクパイナップル	2,913円
6月27日	センチメンタルグラフティV(仮)	ムービック	2,500円
7月1日	アンジェリーク外伝2〜緋の輪郭 Vol. 4	光栄	〈込〉 3,000円
	女神異聞録ペルソナ Vol. 2	光栄	〈込〉 3,000円
	ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉 2,854円
	★ストリートファイターEX 2 ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉 2,940円
	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	2,718円
	★スイートティアーズ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	2,718円
7月3日	矩形波倶楽部pro-Fusion〜ときめきメモリアル〜	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,059円
	ドラマCD ときめきメモリアル〜彩のラブソング with you vol. 1	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,854円
	masshy@love.net／川口雅代	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,059円
7月5日	★センチメンタルジャーニー オリジナルサウンドドラマ2	バンダイ・ミュージック	〈込〉 3,000円
7月8日	お嬢様特急 ファーストハーフ	ポリグラム	〈込〉 2,854円
7月17日	★お嬢様特急 オリジナルサウンドトラック＆アレンジヴォーカルコレクション(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉 3,568円
	★スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉 3,262円
	★爆走!デコトラ伝説〜男一匹夢街道 オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉 3,568円
	★サクラ大戦2 BGM集(仮)	マーベラスエンターテイメント	〈込〉 3,150円
	ディープ・フィアー サウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	〈込〉 2,940円
	★デイトナUSA 2	マーベラスエンターテイメント	〈込〉 2,940円
7月21日	★スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ドラマ＆ミュージックコレクション	エアーズ	〈込〉 2,500円
7月22日	★バトルアスリーテス大運動会 音楽編 Vol. 3	パイオニアLDC	〈込〉 3,059円
7月23日	ぷよぷよDX.	テイチク	〈込〉 2,500円
	クロックタワー ゴーストヘッド	日本クラウン	〈込〉 2,500円
	★はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD Vol. 2	日本クラウン	〈込〉 2,500円
	★トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へおいでよ VOL. 2	ワンダーエンターテイメント	〈込〉 2,300円
7月24日	★だいすきなうた／國府田マリ子	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,059円
	★ドラマCD みつめてナイト 第1巻(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,854円
7月29日	★トリフェルズ魔法学園物語エーベル騎士団篇 Vol. 3	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉 2,548円
7月予定	わくわくぷよぷよダンジョン オリジナルサウンドトラック(仮)	日本クラウン	〈込〉 2,500円
8月5日	お嬢様特急 セカンドハーフ	ポリグラム	〈込〉 2,854円
8月7日	★ときめきの放課後〜ねっ★クイズしよ♥ オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉 3,873円
	★ドラマCD ときめきメモリアル〜彩のラブソング with you vol. 2(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉 2,854円
8月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド	テイチク	〈込〉 3,000円
8月20日	★デスクトップのメイドさん ドラマCD〜House Keeping Operation〜	ムービック	2,800円
8月26日	はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD Vol. 3	日本クラウン	〈込〉 2,500円
8月予定	トリフェルズ魔法学園物語 サウンドトラック(仮)	東芝EMI(ユーメックス)	未定
9月23日	★ぷよぷよ通DX.	テイチク	未定
10月10日	★サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 喜劇・リア王(太正十四年夏公演)	テイチク	未定
12月10日	★サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵(帝劇花組〜地方公演編〜)	テイチク	未定
99年2月10日	★サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演)	テイチク	未定
▼CD(シングル)			
7月3日	コバルト／國府田マリ子	コナミ／キングレコード	〈込〉 1,020円
7月24日	★ときめきのオルゴール／金月真美	コナミ／キングレコード	〈込〉 1,020円
7月下旬	★熱き鼓動／未来(あした)の行方／尾藤イサオ	セルピュータ	〈込〉 1,020円
8月7日	★Boys＆Girls／前田三姉妹	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉 1,020円
▼VHS＆LD			
6月25日	バトルアスリーテス大運動会 MISSION 6〜ステージ・ヨンダー 舞台の向こうに…	パイオニアLDC	5,800円
	バトルアスリーテス大運動会 track 7	パイオニアLDC	5,500円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 2巻:ダークストーカーII	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 3巻:苦痛の部屋	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 4巻:It's Show Time!	ビームエンタテインメント	5,800円
	ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 5巻:変身(メタモルフォーゼ)	ビームエンタテインメント	5,800円
6月26日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」(通販)	ピンクパイナップル	6,800円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」(通販)	ピンクパイナップル	6,800円
	同級生2 第10章「出会い・そして…」	ピンクパイナップル	6,800円
	同窓会〜Yesterday Once More〜 第2話「二人だけの花火」	ピンクパイナップル	6,800円
	同窓会〜Yesterday Once More〜 第3話「うつりゆく想い」(通販)	ピンクパイナップル	6,800円
6月下旬	★サンダーフォースV 攻略ビデオ(通販)	テクノソフト	〈込〉 5,000円
7月24日	★同級生2 スペシャルビデオ(仮)	ピンクパイナップル	6,800円
7月25日	バトルアスリーテス大運動会 track 8	パイオニアLDC	5,500円
	サクラ大戦〜桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」	バンダイビジュアル	5,800円
	★センチメンタルジャーニー Vol. 1	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 2	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 3	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 4	バンダイビジュアル	未定
7月予定	★ファイティングバイパーズ2(仮)	マーベラスエンターテイメント	4,800円
8月7日	★(タイトル未定)／國府田マリ子	コナミ／キングレコード	〈込〉 5,800円
	★モータル・コンバット2 字幕スーパー版	東宝	13,800円
	★モータル・コンバット2 日本語吹替版	東宝	13,800円
8月25日	バトルアスリーテス大運動会 track 9	パイオニアLDC	5,500円
8月28日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」	ピンクパイナップル	6,800円
8月予定	★センチメンタルジャーニー Vol. 5	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 6	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 7	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol. 8	バンダイビジュアル	未定
	サクラ大戦2 電影回顧録〜太正十四年版〜 下巻	マーベラスエンターテイメント	4,800円
9月25日	バトルアスリーテス大運動会 track10	パイオニアLDC	5,500円
9月予定	★センチメンタルジャーニー Vol.9	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol.10	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol.11	バンダイビジュアル	未定
	★センチメンタルジャーニー Vol.12	バンダイビジュアル	未定
10月25日	バトルアスリーテス大運動会 track11	パイオニアLDC	5,500円
11月25日	バトルアスリーテス大運動会 track12	パイオニアLDC	5,500円
12月25日	バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ1巻:ダークストーカーI(ビームエンタテイメント)5月25日→6月25日

★……今月DataBaseに初登場した新作

山下　章

980円で購入してきたSS版『じゃんぐリズム』が一部で大人気。「1,980円以下なら何でも買う」主義の継続を誓ったらしい。

ソフトの隠し玉はあるのか？

セガの新ハード「Dreamcast」を見て思うのは，結果的に〝いいトコどり〟をしたマシンになったということだ。PS陣営がすでに発表しているPDAとのリンクができるし，N64＋ゲームボーイ構想と同様のこと（手もとの液晶で個人データを見ながら，多人数プレイのゲームで遊ぶ）も可能になっている。WindowsCEベースのOSを採用しているので，ソフト開発も容易だという。発表会で入交社長がポロリともらした「このマシンが2～3万円くらいの価格で」というのが実現されるなら，魅力的なハードと言えるだろう。9月に発表されるソフトのラインナップ（移植もの以外）に期待したい。

ベニー松山

突如デスクトップが機能停止し，秋葉原でマザーボードとCPU，HDDを購入して完全リニューアルした模様。散財して機嫌悪し。

引きつづきトレーディング募集中ナリ

先月も書いたが，ポケモンメタルフィギュアが残り4体になったがさっぱり集まらない。もはや読者諸兄のお力にすがるしかないのである。マルマイン，ベトベトン，ウツドン，シャワーズをこの俺に出してくれるという人は，トレードしたいポケモンを明記のうえ，一度おハガキを送ってくれるとウレシーです。プリーズ。

最近のお気に入りはPSの『鉄拳3』。ヘタなりに楽しんで遊んでいる。思えば，格闘ゲームと真剣に向き合ったのは久しぶりのことだ。隠しキャラを出すのに夢中なのだが，鉄拳フォースモードがどうにもうまくならないのが悩みのタネだ。

稲垣宗彦

GWはちょっと遅めの新婚旅行。というのは名目だけで，実際は琵琶湖へ3泊4日でバス釣りに。周囲をあきれさせていた。

『SpecOps』が熱いぞ。

最近ハマっているのが『SpecOps』。米軍の特殊部隊の活躍を描いた3Dシューティングで，ふたりのプレイヤー・キャラを随時切り替えながら，麻薬王を捕獲したり，北朝鮮の化学兵器プラントを破壊したりと，五つのミッションに挑むのだ。シビれるくらいにむずかしく，それが逆にプレイヤーを熱くさせる。作りの粗いところも見られるものの，おもしろさがその不満を上まわっている感じ。LANや通信で"協力してミッション遂行！"なんてことができれば，さらに良いのだけれど，現状では未対応。一応予定はあるみたいだけどね。http://www.specops.orgから，デモ版が落とせるよ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

中村京子

ダイエットのため金魚運動機なるものを購入。1か月で2kgほどヤセたらしいが，何せ不規則な生活。目標達成までつづくか？

「放り出される」感覚が好きらしい

『ロマンシング　サ・ガ3』をやっている。戦闘のキツさはウワサどおりで，モリモリLPが減っていく。その減りかたは『サガフロ』の比じゃない。でもハマってる。キツいけどそれを乗り越えたときの達成感と，行き先を自分で見つけなければならない――世界に放り出される感覚が，その要因かな。つぎの展開やイベントへの道をあっさり教えてくれたり，レベルが上がれば「たたかう」だけで勝ててしまうRPGより，今のワタシにはよっぽど魅力的なの。

ほかにも，クエスト探索型アクションRPG『ブレイズ&ブレイド』が琴線にふれたけど……あ，スペースがない（以下次号？）。

加藤義文

編集部きっての冷麺好き。が，先日，某セ○○○○○ンの冷麺を食するや「アレは冷麺ではナイ！」と大激怒。430円じゃねぇ。

ごはんたべてから～♪

遅ればせながら，ようやくオイラは気がついた。アルトロンの『じゃんぐリズム』がかくもアツいゲームだということに！

基本的には『パラッパ』なゲームなのだが，リズムのノリ（というかボタンの入力タイミング）は独特で，パラッパ慣れしたプレイヤーの常識を笑って一蹴！　てな感じだからオドロキだ。やればわかる。今ならワゴンセールにて980円で売っている店もあるから，見かけたら即ゲットだぜ！　OK？

それから『ふナンチョ！』でも書いたけど，カルチュア・パブリッシャーズの浅野さんに多謝！　HOPPERカワイイです。またなんかあったら紹介してくださいね，と。

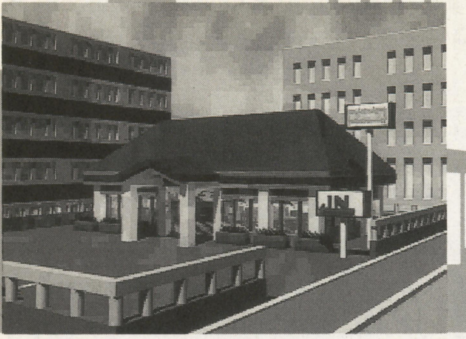
山田真也

先日，100人くらいの集団で『パラッパラッパー』で踊った夢を見たらしい。「すんごく楽しかった」と，本人はいたく満足げ。

タイガーの勝ちポーズはLKのが好き

金欠だというのに，やっぱり買ってしまったPS版『鉄拳3』。さすがに完全移植とまではいかないものの，再現度は非常に高く，アーケードをやりこんだ人でも満足できるデキだ。加えて，ボスコノビッチ博士などPS版オリジナル要素も豊富で，なかなか飽きがこない。今まで使ったことのないキャラを使ってみるのも楽しく，現在はその強さに魅せられ，ポールがダントツで使用率No.1（24.4％）だったりする。

最近はゲーム本編だけでなく，タイガーのエンディング・ムービーで流れる，あのやる気のないダンスをマスターすべく猛練習中。だれか教則本とか作ってくれない？



ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～

オーナーの心得五ヶ条

■マスターピース　■Windows95　■SLG　■7,800円　■発売中

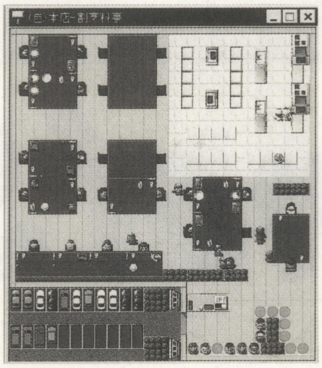
話題のレストラン経営SLGも発売から2か月が経過し，それぞれ理想のレストランを目指して試行錯誤をしていることだろう。今月は，序盤を乗りきるための経営の心得を伝授しよう。（文／山田真也）

一、序盤は本店を大きくすることに専念すべし

このゲームにおいては，店を発展させるのにふたつの方法がある。ひとつは店を改築し，大きくする方法。もうひとつは，新たに支店を建造する方法だ。

どちらの方法にも，それぞれメリットとデメリットが存在するが，最初のうちは店を改築することをオススメする。なぜなら，改築の場合は支店の建造とちがい，土地を新たに購入する必要がないので，非常に安くあがるからだ。しかも，改築によって一度にあつかえる客の数やメニューが増えるため，収入も格段に増える。支店の建造は，あとあと改築することでさらに収入が増大するものの，支店の経営が軌道に乗るまではかなりの出費を覚悟しなければならず，ある程度の資金がなければオススメできない。序盤はまず本店を大きくし，ひと月ごとの収入を増やすことを考えよう。

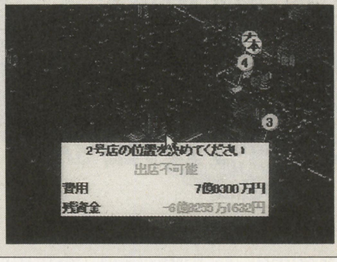
ただし，どんなに改築しても，雇用できる料理人や店員（以下，従業員）の数にはかぎりがある。店を大きくすると，それだけ仕事もハードになるため，従業員がある程度成長していなければ，店を切り盛りすることができないのだ。改築は従業員の成長ペースに合わせて進めよう。



◀店を大きくすればするほど，収入も増大する。確固たる経営の基盤を作るには，本店の改築がもっとも効果的だ

支店用地のキープ法

このゲームでは，店の発展に合わせて街も発展していくため，中盤以降は地価が高騰し，なかなか支店が建造できないことが多い。その対策として，ゲーム開始早々に支店を建造してしまい，必要最低限の従業員だけを雇って，あとはずっと休業にしておくという方法がある。これなら店舗維持費と給料だけで，ずっと土地を確保できるのだ。

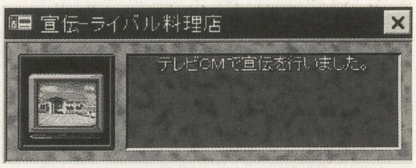


◀場所にもよるが，地価は数年で倍以上になるぞ

二、ライバル店は意識せずともよし

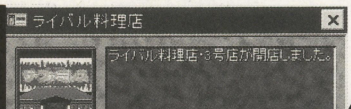
同社の経営SLG『ザ・コンビニ』では，ライバル店との競争が，自分の店を大きくするためには避けて通れない道だった。それに対し『ザ・ファミレス』は，ライバル店のことはあまり意識しなくてもいい。というのも，このゲームではライバル店に対する具体的な妨害手段というものがなく，加えて相手は最初から支店を2～3店舗所有しているなど，資金面で雲泥の差がある。よって，序盤はライバル店に勝負を挑むよりも，自分の店を大きくすることだけを考え，コツコツと地道に経営していくほうが効率がいい。せいぜい，「ライバルの店舗の近くに，同じタイプの店を建てない」という点に気をつけてさえいればいいだろう。客の取り合いは，なにかと出費が多くなるので，避けたほうが無難だ。

なお，ライバル店がこちらの店舗の近くに同じタイプの支店を建造してくることがある（内装までまったく同じ）。だが，ほとんどの場合，従業員の能力はこちらのほうが上なので，ライバル店はしだいに客足が落ち，やがて自滅する。とくに対策を練る必要もないのだ。



▲ライバル店は金に飽かした戦略が特徴。金の使いかたも知らんヤツにゃ負けるな！

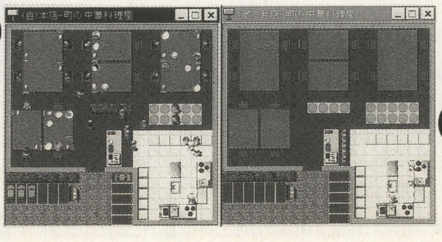
ライバル店盛衰記



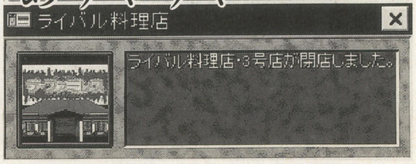


▲◀ライバル店がこちらの本店のすぐ近くに，支店を開店させてきた。営業戦争開始だ!!

▼ところが，ライバル店には全然お客が入らない。まったく同じ店がまえなら，料理人や店員が優れているほうに人が集まるのは自明の理か



ありゃりゃ……



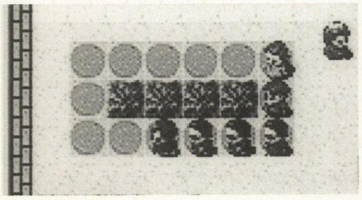
▲で，数か月後にはあっさりと閉店。なーんだ，恐るるに足らずってヤツですかい

三、客の習性を知り、チャンスを作るべし

店の浮沈のカギをにぎるのは，なんといってもお客様。このゲームでは，店の周辺の環境などにより，客の行動にもちがいが見られるので，客の動向を観察し，その習性を知ることが重要となる。

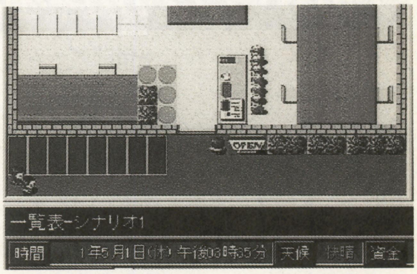
まず，客が来店する時間。これはごく一般的な食事の時間を考えればいい。だいたい0時，6時，12時，18時と，6時間おきにやってくるようだ。とくに日付が変わる0時には，必ず客がやってくる。店舗改築や人事異動をするときには，0時直前に実行すると，再び開店してからすぐに客がやってくるので，時間がムダにならない。また，天候によっても客足に多少のちがいがあるが，「大雨」と「台風」のときには，客足が極端に落ちてしまう。天候が悪いときは，休業にしてしまうのもひとつの手だ。

内装のひとつである「待ち合い場所」も重要。客は来店してすぐテーブルにつくのではなく，まず待ち合い場所に座って店員の案内を待つ，という習性がある。しかし，待ち合い場所に空きがなければ，人のついていないテーブルを探すでもなく，すぐにあきらめて帰ってしまう。逆に言えば，テーブルがすべてふさがっていても，待ち合い場所さえ空いていれば，客はしばらくは待っていてくれるのだ。ほかの内装が設置できない中途半端な空きスペースなどは，どんどん待ち合い場所にしてしまおう。



◀待ち合い場所は，少なくとも客席数の半分は用意すべし

なお，ごくまれに食い逃げをしようとする不埒(ふらち)な客もいる。そういった輩(やから)は，厨房の付近でキョロキョロしているなど，挙動不審であることが多い。店員が気づき，自動的につかまえてくれることもあるが，あやしいと思う客はダブルクリックしてみよう。「捕まえる」という選択肢を選べば，未然に犯罪を防げるのだ。

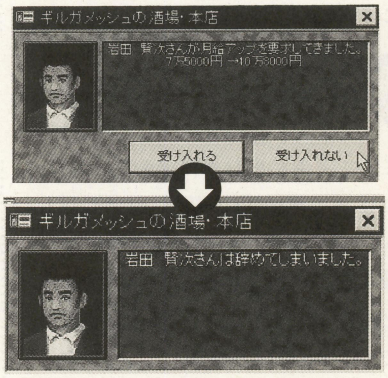


▲店の周辺の環境によっても，客が来店する時間は変化する。客の動向を観察すべし

四、従業員はフル稼動させるべし

オーナーであるプレイヤーに代わり，客をもてなすのが従業員。彼らは経験を積むにしたがい，料理人なら料理のウデが上がり，店員ならば接客や清掃などをテキパキとこなしてくれるようになる。オーナーが直接接客や調理をすることはできないので，店の評判を上げるためにも，また鍛えあげるためにも，彼らをフル稼働させよう。

ときおり従業員が賃上げを要求してくることがあるが，これにはできるかぎり応えてあげること。というのも，この要求を断ると，ずっと育てつづけてきた従業員が辞めてしまうことがあるからだ。とくに料理人は，欠員を補充すべく新たに雇用しようとしても，ウデのいい料理人が応募してくることはまずない。従業員が給料以外の理由で辞めることはないので，経営が火の車でないかぎりは要求に応えたほうがいいのだ。



◀要求してくる賃上げ幅が大きいほど，断わったときに辞める可能性が高い

五、評価点の増減法則を知るべし

ゲーム中の各シナリオをクリアしたとき，評価の指針となるのが「評価点」だ。この評価点は10万点からスタートし，特定の状況やイベントに応じて増減する(右表参照)。1日経過するごとに必ず200点減らされるので，1年で9600点減ることになる(ゲーム中では1か月＝4日間)。計算上では，約10年以内に目標を達成する必要があるのだが，収支が一定額以上に達する，料理人が成長するなど，評価点が増える機会は案外多い。堅実な経営を心がければ，かなりの評価点を残せるハズだ。

評価点増減の法則

増える	減る
●月の利益が一定額以上 ●総合評価が上がる ●食い逃げの犯人を捕まえる etc.	●1日経過する ●駐車場で事故が発生する ●食中毒を出す etc.

Honor of Owner——栄光のオーナーを目指して

以上の五か条は，あくまでゲーム中に用意された3本のシナリオを効率よくクリアするための基礎知識である。基本的に『ザ・ファミレス』は，経営そのものを楽しむことに主眼が置かれているものの，本当に思いどおりのプレイができるのは，経営がある程度軌道に乗ってからになる。それまでは前述の心得を実践しつつ，店内のレイアウトやメニューなどを自分なりにいろいろいじってみるといい。

なお，各シナリオのクリア条件を達成したあとも，経営そのものはずっとつづけられる。クリアするころには，資金力もかなりのものになっているハズなので，あとは思いのままに，好き放題に経営できる。どんな料理でもこなす“鉄人”を育ててみるのもよし，あるいはライバル店を完全に駆逐するのもよし。シナリオ・クリアだけで満足せず，飽くなきチャレンジ精神で己のファミレス道を開拓し，“栄光のオーナー”を目指すのだ。

※このゲームに関する問い合わせ先：(株)マスターピース(☎0422−21−4925)

キミの才能と天然を育てるゲーム・クリエイター短期育成講座第3回

「ツクール」免許皆伝！



『2D格闘ツクール』
■アスキー ■Windows95 ■発売中

連載3回目にして，募集もしてないのに読者からおハガキが届いてうれしいかぎり。千葉県のP.N加藤義啓クン，これからも応援よろしくな。それでは今月のお題，「当たり判定」の講義をはじめるぞ。　(講師：曳地哲司／助手：保多手力也)

ゲームバランスのカギをにぎる当たり判定の世界とは？

？？：ふっ，そんなんじゃ格闘ゲームとは言えんな（ボソッ)。
保多手：あっ，あなたは小石先生。どうしてここに？
曳地：そうか！　当たり判定についてはオレたちはまったくのド素人だから，オールアバウトシリーズで技表を手掛ける技師＝小石先生に，急きょ助っ人を頼んでおいたんだっけ。すっかり忘れてた。
小石：忘れてたぁ？　ハッ（掌底)。
曳地：がふっ！（意識を失う）
保多手：あ～あ，やっちゃった……まっ，いいか。それでは小石先生，ボクが設定した当たり判定（右の写真参照）の一体何がいけないんですか？
小石：……これは基本技だよな？
保多手：はい，そうですけど……？
小石：ゴスッ（左フック)，たわけが，基本技を全身無敵にしてどうするんや。
保多手：うぐぅっ！
小石：ふぅ，どうやら基礎から教えんとダメらしいな。

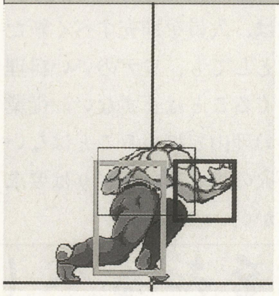


▲保多手：昇○拳をめざしたんですけど……
小石：当たり判定がメチャクチャでどうしようもねぇ。だいいち，こんな筋肉質のキャラクターに○龍拳は似合わん。よって却下だ
保多手：そんなぁ～。……ガックリ

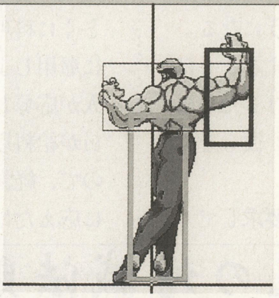
初級編 まずは基本技から！

小石：ひとくちに当たり判定と言っても，用途によって数種類の属性にわけられるんだが，この『ツクール』の場合だと，①攻撃判定（上段・中段・下段・防御不能）②やられ判定③ぶつかり判定④ぶつかり＆やられ判定の4種類ってとこだな。
保多手：それぞれに役割があるんですね。
小石：そういうことだ。①は相手を攻撃する判定で，立ち状態の相手に有効な「上段」，しゃがみガード不可能な「中段」，立ちガード不可能な「下段」のほか，ガードで防げない「防御不能」を加えた4つの属性がある。②は相手の攻撃を食らったか否かの判定。③はキャラクター同士が押し合う判定で，これを設定しないとキャラ同士が重なったりスリ抜けるなんて現象が起こっちまう。④は，②と③両方の性質を持ったものだ。
保多手：む，むずかしそうですね。
小石：そんなことはない。基本的に1キャラクターに設定する判定は①②③の3種類。場合によっては②③を④に置き換えてもいいが，基本は3種類と覚えておけばいい。まぁ，最初はわかりにくいだろうから，あらかじめ先月作ったキャラクターのしゃがみ強Ⓟ攻撃に判定を設定しておいた。それを参考にするんだな。
保多手：え～と，フムフム……なるほど，キャラクターの絵にそのまま当てはめればいいんですね？　パンチだったら腕に攻撃判定，体にやられ判定というように。
小石：基本的にはそれでいいんだが，ゲーム性を高めたり，キャラクターの動きをきわだたせるためには，多少のアレンジが必要だ。動作がすばやい技には，手足の残像にも攻撃判定をつけたりとかな。
保多手：奥が深いんですね。

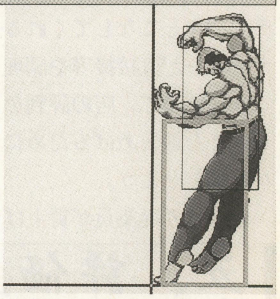
しゃがみ強Ⓟを例に，ベストな当たり判定を見きわめよう



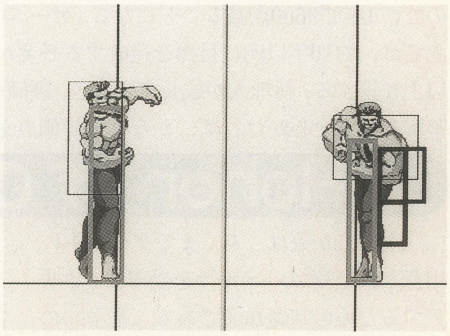
▲しゃがみ状態からはじまる技なので，見た目どおり低い位置に判定を設けた。相手の攻撃を受けにくいのが利点だ



▲攻撃判定が上に移動するので対空にも使えるが，バランスを考慮し，やられ判定を大きく設定。相打ち狙いの技に



▲腕にあった攻撃判定を消し，やられ判定とやられ＆ぶつかり判定を大きく設定。攻撃後のスキを強調した



▲これはレバー右＋強Ⓟ。頭上からヒジを振り下ろして攻撃する技なので，攻撃属性は中段に設定した。しゃがんだ相手にちゃんとヒットするように，見た目よりも下方向に攻撃判定を広くしてあるのがミソ

中級編 投げ技設定の極意とは？

保多手：ところで，投げ技はどうすればいいんですか？

小石：この『ツクール』には投げ専用判定がないから，「防御不能属性」で代用するしかないな。

保多手：案外簡単なんですね。よ～し！（カチャカチャ）……できましたぁ。

小石：このうつけが，スパーン（マッハパンチ）。このままだと空中の相手もつかめてしまうわぁ。

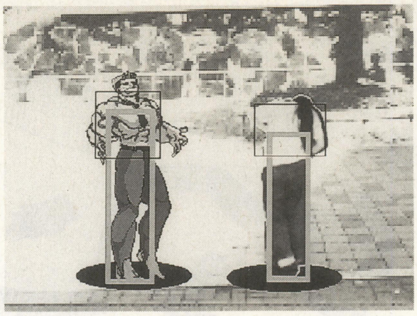
保多手：ぐわぁぁー（10メートルほど地面をスベる）。で，でもコレって…ど，どうしようもないのでは……。

小石：イヤ，対処法はある。

保多手：ど，どうすればいいんですか？

小石：判定の大きさと位置がカギだ。くわしくは右の説明を見ろ。

頭を使って工夫しろ！そうすれば道は開けるハズだ！



◀通常の格闘ゲームは一定の条件によって投げの成立・不成立を判定しているが，本作の場合，相手のやられ判定に防御不能属性を当てることで投げを成立させるしかない



▲通常の感覚で防御不能属性を手の部分に設定すると，空中にいる相手もおかまいなしに投げるといった不都合が生じる



▲防御不能属性を足元に横長で設定し，投げられない状態のときは，相手のやられ判定がその位置にこないようにすればいい

上級編 特殊な判定も いとをかし

保多手：小石先生，いままでの例を参考に必殺技や超必殺技も作ったのですが，相手の攻撃にツブされやすくて……。

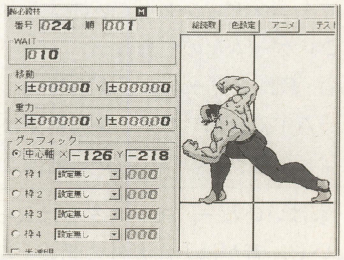
小石：初級編の最後で，多少のアレンジは必要と言ったハズだ。たとえば，技の発動直後にやられ判定を低くして相手の上段攻撃や飛び道具をスリ抜けられるようにしたり，超必殺技ならば発動直後のやられ判定をなくして無敵状態を作るとかな。

保多手：そうか！（目を輝かせて）やはり，完全無敵の昇○拳しかないのか……。

小石：ピキーン！（超必殺技発動！）。おのれはまだ懲（こ）りてないようだなぁ。

保多手：ぶわっ，ぐふっ，ぐわぁぁ～!! ヒューン…キラ～ン（保多手お星様になる）。

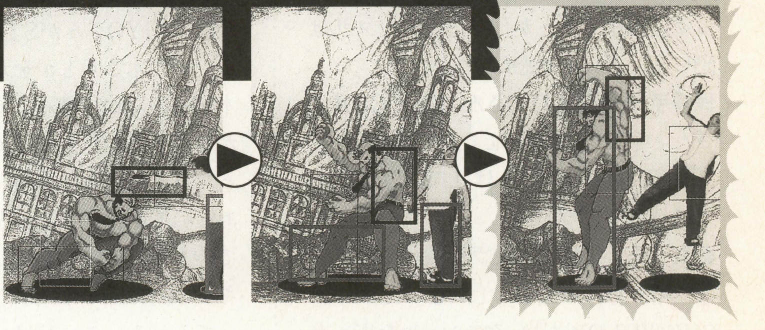
小石：やれやれ。ほかにも，体を後方に引いてから前方へ突進する技を作り，後方へ引いているときは相手の攻撃をかわせる……といった方法もある。あとは各人の努力で解決してくれ。



◀超必殺技の発動直後を無敵にすれば反撃に使えそう

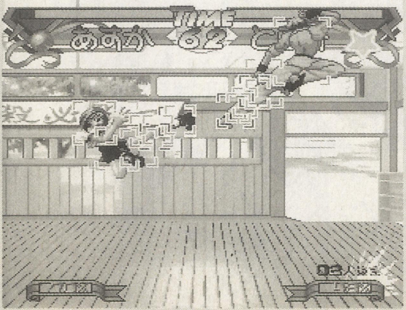
必殺技！鉄山ボージング

▶踏み込んでの体当たり。踏み込み途中はやられ判定を低く設定。動作の速さを表現するため，2枚目のポーズではやられ判定を手前に残した



ONE POINT 初心者は“コレ”を参考にするべし！

「うまく当たり判定が設定できない」という人は，既存の2D格闘やそれらを扱った書籍を参考にしよう。筆者のオススメは，PS版『あすか120%』（スペシャル，エクセレントどちらでも可）と，電波新聞社から発売中のオールアバウトシリーズだ（ちょっと宣伝）。



◀隠しコマンドを入力すれば（注1）判定表示が可能になるのだ！

次回はどうなるのかにゃ～

曳地：う，う～ん…あれ，気がついたらもう最後のシメか。そういえば保多手クンはちゃんとやってくれたかな？　小石さん，保多手クンを見ませんでしたか。

小石：おう，ヤツなら「小石先生のおかげで当たり判定はマスターできたので，次回は“技の演出”について知りたいです」と言い残して去っていったぜ。

曳地：そうか…次回はそのネタでいくか。

小石：ヤツが無事だったらな（ボソッ）。

注1　タイトル画面で，上・上・下・下・左・右・左・右・B・Aと入力。あとはゲーム中にL1ボタンで当たり判定のON／OFFが可能となる。

※このソフトに関する問い合わせ先：（株）アスキー（☎03－5433－7139）

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 マイホーム生活を楽しもう

　このコーナーで半年以上にわたり紹介しているのは，自由度がおそろしく高いRPG『ULTIMA ONLINE』だ。裁縫してかせぐもよし。作ったパンに毒を塗って人に配ってもよし。なんでもアリアリで，ないものと言えば，シナリオとエンディングぐらいの，とてもすごいゲームなのである。

　筆者・薮良（ゲーム中ではYabura）がゲーム中の首都ブリテインの南東に小さな家を買ったのは，数か月前のこと。いまやここにはカタギの主婦であるCUCCIOLO女史，ライターの開田氏ことKIYO氏の3人が夜どおし集合するギルドホールとなってしまった。毎日3人でドタバタ騒いでいるために，早くも手ぜまになってきた。もっと大きな家を買いたいが，お値段はナント18万gp。苦労して作った弓が30gpでしか売れないこの世界で，どうやってそんな大金をかせぐのか。3人はあの手この手と今日も頭を悩ませるのであった。

薮良「家はいいねー。モンスターは入ってこないし，音がほとんど外に聞こえないから，好きなだけスキルの特訓ができるよ。街中で薬とか作ってたら，スリは恐いし，人にも迷惑だからね」

保多手「先輩はKIYOさんとCUCCIOLOさんと家を3人で使ってるんですよね。あ，でもCUCCIOLOさんは，自宅をマジンシアに持っているのか」

薮良「そこには別キャラを置いて，延々とシャツを作ってるらしいよ。だから，CUCCIOLOさんは，そのシャツを街へ売りにいくとき以外は，Yabura邸付近で狩りをしてるんじゃないかな」

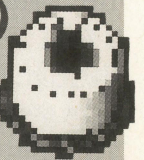
保多手「家のなかだとドロボウやPKを気にせず，アイテム交換もできますね」

薮良「KIYOさんがSTR（腕力）をつけるために木こりとかをしていて，切った木が家のなかに積んであるわけ。で，私がそれを弓とか矢にして，街へ売りにいったりする。その途中には動物を狩ったあとの皮が捨ててあるんで，マメに拾って持ち帰るよ。そして，それを使ってスキルの高いKIYOが，女性用のヨロイを作ってくれる。これがけっこう，いい値で売れるんだ。家と仲間は大事にしたいね」

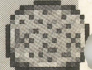
「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

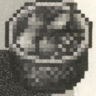
KIYO氏の誕生日

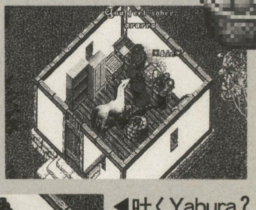


ライターのKIYO氏の誕生日を祝うため，Yabura邸でパーティが開かれた。ピザ，焼肉，ワイン，チーズ，特大ケーキ，はてはグレーターヒールポーション（ただの回復薬）がテーブルにならべられた。パーティは進むにつれどんどん過激になり，隠し芸大会では，各々のスキルを駆使しての芸が披露された。

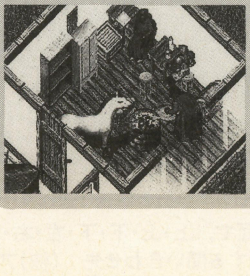




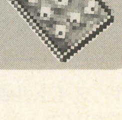




▶酒が入ると身体が勝手にまわってしまうー

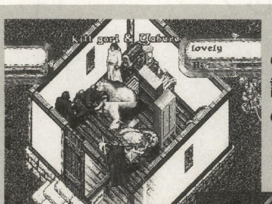


◀吐くYabura？ゲロに見えるがじつはスライム

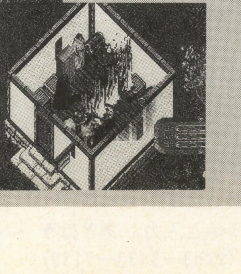


魔法で修業

　Yaburaが街で用事を終えて家にもどってみると，家具を移動して特設リングが作られていた。Magery（魔導）のスキルを鍛えるため，ワニやらクマやらの動物を召喚するKIYO。対するCUCCIOLO女史は，極悪人役キャラを使って，同じく猛獣を召喚するのであった。怪獣大戦争のはじまりである。

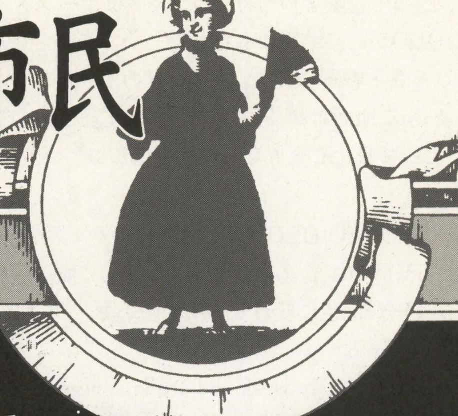


◀評判の悪いキャラの動物を攻撃しても評判は落ちない。そのため，極悪キャラを別に用意するのだ



▶家のなかでなら，安心して危険な呪文を使える。魔法抵抗のスキルを鍛えることも可能

奥様はブリテイン市民



連載日記

最近，Dread Ladyキャラであるリズ嬢を作成し，ファイヤーフィールドなどの攻撃呪文でYaburaたちを鍛えてくれるCUCCIOLO女史。「ホホホホホ，あたくしに焼いてほしいのね。秘薬をお寄こし！」ノリのいい人である。この人の日記を，ほとんど原文で紹介。

PROFILE

CUCCIOLOさん

いちおう，主婦。でも『ウルティマ』シリーズ，とくに『ULTIMA ONLINE』と『ウルティマVII』を愛している。『VII』はパンを作るゲームだと言いきるほどの内職派ゲーマーだったらしい。『U.O.』での最近の動向は，魔法でトロル（モンスター。強い）にケンカを売るぐらい攻撃的になってきた。だいぶ高度な呪文も唱えられるようになってきたので，KIYO氏がダンジョンに無理矢理に連れていこうとたくらんでいる。ふっふふふふ。

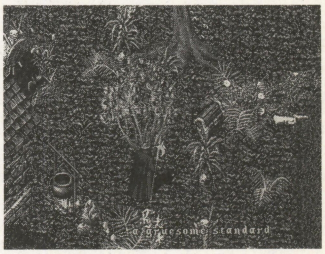
○月□日

KIYOさんとふたりで狩りに行く。ダンジョンはまだコワいので，森のなかに獲物を求めてGO！　鳥を見つけるとKIYOさんは私をけしかける。わーい，羽だー！　お，今度はハーピーだ。モンスターだけど羽が取れる。しかも普通の鳥よりずっとたくさんの羽が。嬉々として挑むCUCCIOLO。あれ，KIYOさん参戦しないの？　どうやら，羽が生えてるものは私が担当だと思っているようすだ。じつはハーピーって，私にはちょっとツラい。倒すには途中で何度か戦線を離脱し，回復が必要なのだ。ところが『U.O.』はネットゲーなので，いま私は「KIYOさんに見られている」わけ。となると……つい「見栄を張ってしまう」んだなー(^^；)。普段なら逃げ出すくらいまで体力が減っても意地で戦いつづけるが，ハーピーはいつもどおり強い！　CUCCIOLOピーンチ！　すかさずKIYOさんの回復魔法が飛ぶ。ハーピーを倒し，何事もなかったのごとく平静をよそおうCUCCIOLOだったが，本音は冷や汗ダラダラものだったのだ(^^；)。ふぅ。

迷子になっては大変なので私はKIYOさんにfollow機能（ALTキーを押しながら人物を左クリックで，追尾モードになる）をセット。これでKIYOさんのあとを自動追尾するから楽ちん楽ちん。血に飢えた2人の魔法使いが森のなかを駆けめぐる。数匹のモンスターを血祭りにあげたところで今度は交代ということで，CUCCIOLOが先頭に立つことにした。KIYOさんが私に対してfollowをセット完了。よーし，と私が足を踏み出す。KIYOさんが自動的に追いかける。あ！　私がKIYOさんにセットしていたfollowを解除するの忘れてた!!　動いたKIYOさんを自動的に追いかけるCUCCIOLO。当然，KIYOさんはそのCUCCIOLOをまた追いかけて……華麗なるフォークダンス状態におちいってしまうふたりであった。ごめんねー(^^；)。

モンスターキャンプに気をつけろ

プレイヤーがどれだけ倒しても，モンスターは時間がたてばどんどん発生する。Yabura邸の近くにも，よくオークのキャンプが発生し（ポン！といきなり画面上に出現するのだ），モンスターの集団に家を囲まれるなんてのはザラである。逆を言えば，絶好の狩場でもある。



▲このヘンな標識を見たら注意。モンスターが近くにいるかもよ？



クレイジースポーン

▶モンスター発生の際，前からいたモンスターに追加されたり，やたら強力なヤツばかりが出現するときがある。勝てないと思ったら，囲まれる前に逃げるべし



アンデッドスポーン

◀ブリタニア各地には，打ち捨てられた廃墟がある。そこもモンスターの発生源になっていることが多く，運がいいとアンデッド系モンスターのひしめくさまを見ることができる。うわ，気持ちわるー

さて，改めて冒険をつづけよう。今度はオークメイジだ。CUCCIOLOが弓の準備にもたついているあいだに，KIYOさんはさっさと戦闘に突入。雷はとどろく，火の玉は飛ぶ，轟音とともに地面は爆発する！　同じ魔法使いのCUCCIOLOだって見たこともない攻撃魔法がつぎつぎとくり出される。

いやーん，CUCCIOLOケガしたぁーっ！　素早く回復魔法をかけるKIYOさん。ありがとう！　さらに魔法がかかり，体力メーターが緑色に変わる。何か防御魔法かけてくれたのかな？　えーと……

＊ You feel extremely weak and are in severepain! ＊

(CUCCIOLOはひどく弱って，激痛に襲われている)だってー！　こりゃKIYOさんじゃなくて，オークメイジに魔法をかけられたんだ!!　マズい。KIYOさんも「逃げて」と叫ぶ。言われなくても逃げるぅぅぅ。しかし呪文のために今まで軽々と持っていた荷物すら重量オーバーで動けない。荷物捨てなきゃ！　あわててバックパックを開こうとした瞬間「You are dead.」の表示。……ブリタニアに死す。

通りがかりのヒーラーに蘇生してもらい，復活。やっぱりAR（アーマー：防御力）17じゃダメかな。

◆

近ごろYaburaさんやKIYOさんと顔を合わせることが多い。いい機会だから，ひとりでは使えないアイテムを実験しよう。その名も「コミュニケーション・クリスタル」。これさえあれば遠く離れた人どうしでメッセージのやりとりができるはず。宝石店で人数分のクリスタルを買い求め，下準備としてそれぞれのクリスタルをリンクする。あとは各自に渡せば使えるはずだ。くわしい使いかたはわからないが，ダブルクリックして出てくるカーソルで再びクリスタルを選ぶことにより，クリスタルをon/offできる。これで通信の入切をするのだろう。

翌日，マジンシアの自宅でひとり裁縫をしていると，KIYOさんからのメッセージが飛びこんできた。さっそくクリスタルを使っているらしい。

「Crystal : KIYO says Flam Sanct」

はぁ？　こりゃ魔法唱えてるな。マイク入れっぱなし状態で狩りに出かけてるらしい。おーい，onになったままになってるよーっとメッセージを送ったつもりだが，いっこうにメッセージはやまず，つぎつぎとライトニング魔法の詠唱などが聞こえてくる。忙しいのかな？　KIYOさんの戦闘模様を生中継で聞きながら，街に出てみると，タウンクライヤーがニュースを叫んでいる。

「TO ARMS!!! The Orcs attack the Main gate of Trinsic...」

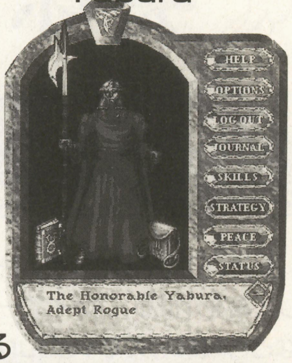
(兵士諸君!!　オークがトリンシックのメインゲートを攻撃中……)

へー，トリンシックで大戦闘がくり広げられているらしい。戦闘の好きなKIYOさんでも誘って見に行ってみようか

毒をきわめよ！　錬金術ノススメ

ExpertRogue(プロのゴロツキ)から，AdeptRogue（熟練のゴロツキ）に昇格したばかりのYaburaの収入源は，弓矢製作。しかし，もともとは錬金術師用のキャラであった。これはイカン！ということで，Alchemy(錬金術）スキル向上委員会を設立。どうせなら，流行のPoisoning(毒入れ)スキルも鍛えてしまおうと考えたのであった。

Adept Rogue Yabura



❶材料と道具を買いそろえる

秘薬屋あたりで，乳鉢をたくさん（3～4個程度）買ってくるのがポイント。ひとつの秘薬を作るのには時間がかかるが，そのあいだに別の乳鉢で別の秘薬を同時製作できるからだ。Potion(ビン薬)の材料となる魔法の秘薬も大量に用意。3ケタ単位で仕入れるようにしよう。あきビンも多めに買って(拾って)おけば効率がいいだろう。金がかかる修行なので，内職やモンスター退治などで金をかせいだあとに挑戦したいものだ。

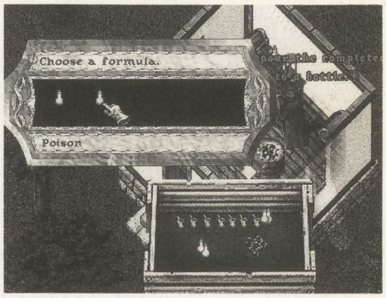






❷とにかく毒Potionを作りましょう

スキルが低い場合，NPCに金を払えば，最高で38ぐらいにまで上げてくれるはず。そのあとは，ひたすら自分で毒薬を何百本も作って，0.1きざみでスキルを上げていくしかない。資金と根気のいる作業である。



❸食べ物に塗りまくる

肉のかけらでもいいので，適当な食料に毒を塗ってみよう。毒入れに失敗してもスキルは上がり，しかも毒ポーションはなくならない。成功すれば，ビンはカラになるが，スキルがより高く上昇する。これのくり返し。でも，毒を塗った肉を食べても平気なのはなぜ？



な？　でもこちらからのメッセージは届かないようだし，仕方がない，ひとりで行くか。トリンシックの裁縫店までルーンで飛び，メインゲートを目指す。ほかにも何人ものプレイヤーがぞくぞくとメインゲートに向かって走っていく。みんなニュースを聞いて駆けつけたのだろう。ゲートを出ると，そこはすでに戦場だった。オークやエティンの死体があふれ，死んでしまったプレイヤーが幽霊になって街へかけもどる。力みなぎる者は剣を振るって突き進み，深手を負った者は「heal!!（回復してくれ）」と叫びながら退却する。私は「I can heal（回復できるよ）」と叫びながら怪我人を癒(いや)す。こーゆーのやってみたかったんだよぉ。癒し専用要員。

さすがに大人数(＋大モンスター数)なのでラグがひどい。でもモンスターとは全部まわりの人が戦ってくれるのでCUCCIOLOは安全。怪我人を探しながら少しずつ戦場の中央を目指して移動する。そのときモンスターの援軍が出現。突如現れたモンスターに囲まれるCUCCIOLO。エティン2匹オーク3匹の熱い視線が私に集中!!　こういうときにかぎって，まわりの人は別のモンスターで手いっぱい。やーん，やっぱりこんなところくるんじゃなかったーっ！　必死に走りまわって距離をとり，リコール脱出。ほっ，助かった。

△月◎日

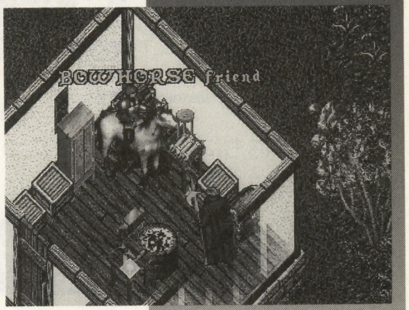
コミュニケーション・クリスタルをonにしたまま家のテーブルに放置しておくと，家の外の音も拾って送信してくるらしい。で，いい気になって自宅用のを24時間運用したらチャージが切れてしまった。また買いなおす。

今日もマジンシアの街を歩いていると，自宅にあるクリスタルが音を拾ってきた。誰かが私の自宅のそばで戦闘をしているらしい。「heal」と叫んでる。相当不利な状況にいるようだ。助けに行こう。しかし私が駆けつけたときはすでに遅く，そこには死体があり，そのすぐそばには，甦(よみがえ)ったばかりの人物がいた。評判上げのために赤NPC（やぶらー註：名前が赤く表示されるノン・プレイヤー・キャラのこと。名前が赤いということは，そいつを倒すことで，逆に自分の評判が上がることを意味している）を森に誘い出して殺そうとし，返り討ちにあったのだ。NPCといってもメイジじゃ強そうだわ。ヤツの体力は残り3分の1だから，一緒に倒そうと誘われたけど，それはちょっとカンベン。いくら赤名前のNPCだからって……殺人はねぇ。仕方がないので，回復と解毒くらいのサポートはしてあげると約束。

再び戦闘がはじまる。すっかり失念してたけど，彼が先に攻撃するので2分間は犯罪者フラグが立つはず。犯罪者に支援魔法かけたら私の評判も下がるよね？　あーあ，約束しちゃったから仕方ないか。私の不安をよそに彼は一発のライトニングでNPCを昇天させ，満足そう。こっちは犯罪者をサポートせずにすみ，ほっとひと息ついたのだった。

CUCCIOLO女史の華麗なる衝動買い

●いきなり馬をつかまえてきて人にくっつける



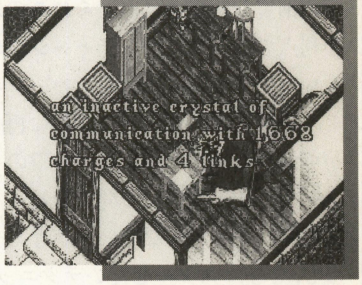
家のまわりを馬が徘徊していた。CUCCIOLOさんは外へ飛び出し，Taming（調教）スキルで捕獲に成功。家のなかに持ちこんだはいいが，KIYO氏が来訪するや，彼に押しつけてしまった。「ちゃんとエサあげてねー」「えー」

●脈絡なくNPCを雇ってしまう



ある日の彼女は，そこらへんを歩きまわっている戦士タイプのNPCを1日ンgpで雇い，ボディガードとして連れ歩いていた。このあとハーピーが出現してYaburaとのコンビで戦闘がはじまったが，戦士は木にひっかかって，助けにきてはくれなかった。

●突発的にクリスタルを買ってくる



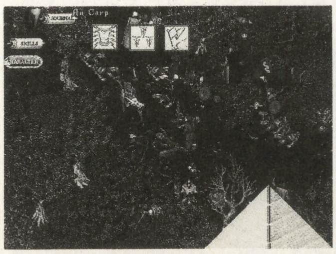
安くはないコミュニケーション・クリスタルを，3人＋家2軒ぶん買ってきた女史。そのうち1個はチャージがすぐ切れた。1個はやぶらーがスライムに食わせてしまい消滅。ゴミン。たてつづけの衝動買いで，女史の家計は一時期ピンチだったとか。

オリジンの引き起こすイベント

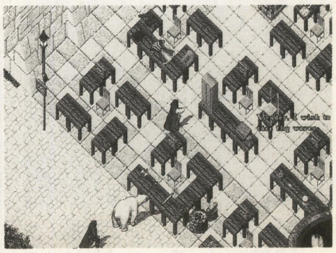


Town Cryer

シナリオがないRPG『ULTIMA ONLINE』も，さすがにそれでは日常に変化がないかもしれないと，オリジン社側でイベントを用意することもある。モンスターが大挙して街を襲ったり，マーケットが開かれたりするのだ。それらのイベントはTown Cryer（街頭宣伝人……って訳すのか？）が大声で呼びかけているので，ちょくちょく耳を傾けてみるのもいいだろう。聞きのがした人は，「news」と話しかけると，情報が得られるときもある。



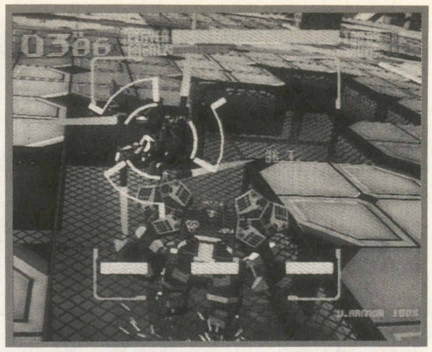
▲モンスターが街を襲ってくるというシチュエーションはかなり多い



▲いきなり開かれた市場。誰もいないので，何も買えなかったのだ

※このゲームに関する問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ㈱（☎03-5436-6499）

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
オペレーティングマニュアル vol.2



今月は，おもに新テクニックについて解説していく。前回紹介したテクニックをマスターしたら，これを読んでさらにステップ・アップだ。　（担当／開田清隆）

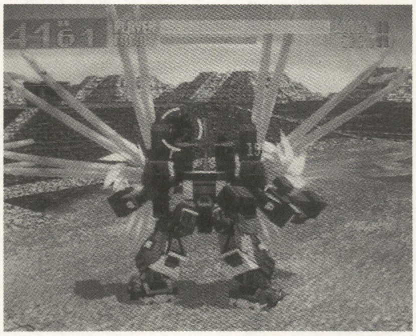
前回に紹介できなかった新テクニック

ハーフキャンセル（両トリガーを引いたのち，どちらか一方を離す）

左右のトリガーを同時に引くことによって発射される両トリガー攻撃には，隠された使用法があった。それが，ここで紹介するハーフキャンセルだ。

ハーフキャンセルとは，ライデンのレーザーやグリス・ボックのミサイルなど，複数の弾を発射する攻撃において，左右どちらかの弾，またはひとつの弾だけを発射――つまり，もう一方の攻撃をキャンセルするテクニックのこと。武器ゲージの消費を約半分に抑えられるのが最大の利点で，一度撃つとチャージに時間がかかってしまう武器でも，ハーフキャンセルを使えば，短時間のうちに再度使用が可能になる。両トリガー攻撃の1発目をケンセイに使い，2発目をヒットさせるなど，さまざまな使い道が考えられるので，ぜひマスターしたいテクニックだ。

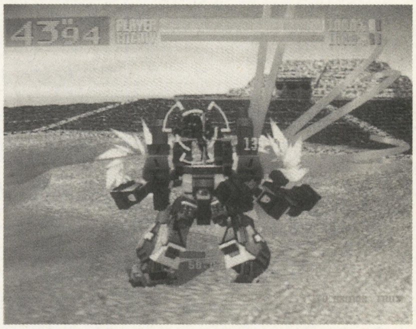
操作は，両方のトリガーを引いたのち，攻撃が発生する前にどちらか一方のトリガーを離すだけ。引きつづけたトリガーのほうから攻撃が発生する仕組みで，ターボショットとして使用する場合も，同様の操作でハーフキャンセルが可能だ。



▲ライデンの左ターボ・両トリガー攻撃である，相手を拘束するレーザー。通常では，両肩から計6本のレーザーが発射されるが……

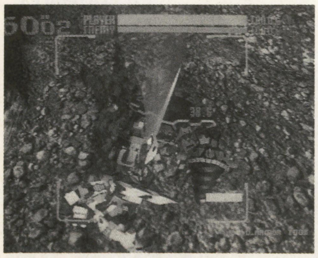
なお，ハーフキャンセルできる攻撃は，両トリガーの武器で，なおかつバーチャロイドの左右から同時に弾が発射されるものにかぎられる（一部例外あり）。テムジンのソードなど，単発の攻撃では使用できないので，覚えておこう。

▼ハーフキャンセルを使えば，3本（片側）だけ発射することが可能。すぐに角度を変えてもう1回発射すれば，相手を追いこめる



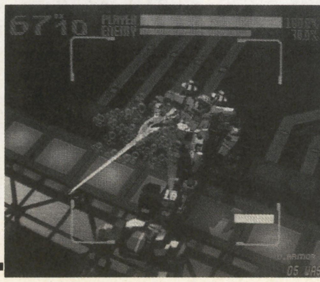
小ジャンプ近接（ダブルロックオン時にジャンプ入力と同時にトリガーを引く）

近接攻撃の新しいバリエーションとして加わったのが，この小ジャンプ近接だ。これを仕掛けると，一度相手の視界（サイト）から消えたのちに攻撃できるため，相手のガードをくずしやすい（ガードするためには，相手は再度ガードを入力しなおさなければならない）。ガードしてからの反撃を狙う相手に有効なので，近接戦にときおり混ぜていきたい。



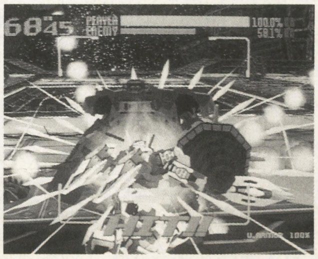
▲テムジンの小ジャンプ近接。ソードを持つバーチャロイドは，このタイプの攻撃が多い

▼小ジャンプ近接は，通常の近接攻撃にくらべて，ガードされにくい。積極的に狙っていこう



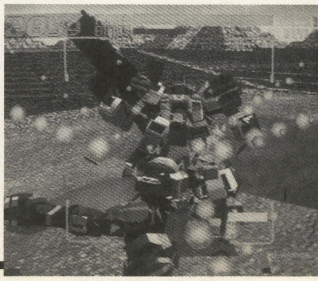
しゃがみ近接（ダブルロックオン時にレバーを内側に入れ，トリガーを引く）

しゃがみ近接とは名前から想像できるとおり，しゃがんで相手の足元を攻撃する近接攻撃。通常の近接攻撃より技の出が遅いが，ガードすることができないという特徴を持つ。攻撃のモーションは，右，左，両トリガーと計3種類あるが，ダブルロックオン時に武器ゲージが黄色表示になるものでしか出せないので，相手との距離で使いわける必要がある。



▲しゃがみ近接を入力すると，相手の足元を攻撃する。ガード不能なので，うまく使っていきたい

▼しゃがみ近接は斬り技のほかにも足払いやスライディングなど，機体によって仕掛ける技が異なる



ターボショットの性能を理解せよ

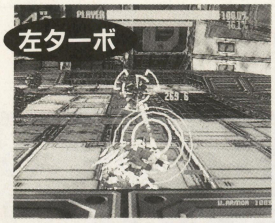
トリガーと同時に左右どちらかのターボ・ボタンを押すことによって，武器の性能を変化させるターボショット。本作での重要なファクターなのだが，前号ではスペースの都合でふれられなかった点があったので，それを解説していこう。

●ターボショットは，基本的に2種類

ターボショットは，同じトリガーで出す場合でも，左右どちらのターボ・ボタンと一緒に押すかで，まったくちがった攻撃になる。左のテムジンの例で説明すると，右ターボ・ボタンの場合は巨大なレーザーを発射し，左ターボ・ボタンの場合は攻撃力の小さいビームを連射と，ショットの性能が大きく異なっているのだ。状況により，右と左のターボショットを使いわける必要があるぞ。

左右のターボショットのちがい

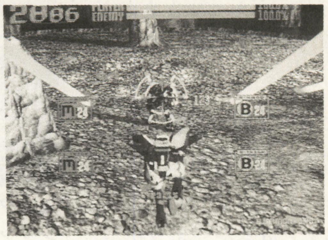
テムジンのロングランチャー（右トリガー）の場合



▲小さいビーム弾を高速で連続発射する。攻撃力は低め



▲太いレーザーを発射。連射はできないが，攻撃力は高い



◀空中ターボショットには、地上版と大きく性能が異なるものもある

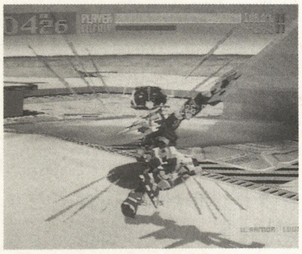
●空中，しゃがみ攻撃でも使用可能

ターボジェットは地上だけでなく，空中，しゃがみ状態など，さまざまな状況で使用することが可能だ。いずれも，性能的には立ち状態のものとほぼ同じと考えていいが，例外もあるので注意しよう。

各機体のターボショットをチェック！

テムジン

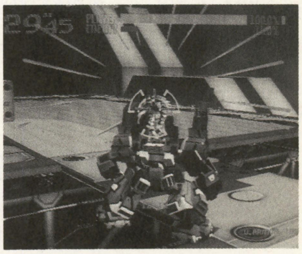
ロングランチャーは，上のように性能が変化する。左トリガーのボムは，爆風が大きくなったり，爆発するまでの時間が変わったりするので，うまく使っていきたい。両トリガーのソードは，モーションが縦に変化。



▲地上での右ターボ・両トリガー。通常の両トリガーの攻撃と，大きなちがいはない

ライデン

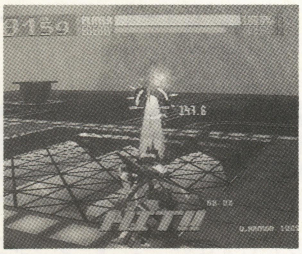
右ターボによる右トリガーのバズーカ，両トリガーのレーザーは，攻撃力のアップが魅力。左ターボ・左トリガーのグランドナパームは，爆風が広がるので使いやすい。左ターボ・両トリガーも利用価値が高い。



▲左ターボ・両トリガーの特殊なレーザーは，ふれた相手を行動不能にできる

サイファー

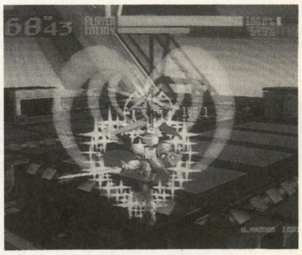
サイファーもテムジン同様，右ターボ・右トリガーはレーザーを発射する。発射前後のスキが短く，連射も可能だ。右ターボ・左トリガーのダガーは，弾速が速くなる。右ターボ・両トリガーは弾道などが変化。



▲右ターボ・左トリガーは弾速が速くなるので使いやすい。前作の7WAYのようなカンジだ

フェイ・イェン・ザ・ナイト

追尾性能が上がり，使いやすいのが右ターボ・右トリガー。右ターボ・左トリガーは，ソードでハートを描いて攻撃するのだが，発射前のスキが大きく，使い勝手はイマイチ。ハートは右ターボで出すと直進する。



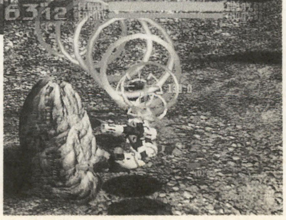
▲右ターボ・両トリガーのハート・ビーム。通常のものより，ホーミング性能は低い

バル・バドス

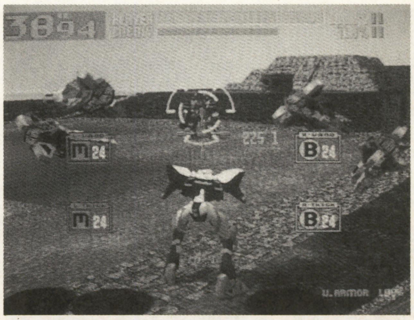
特殊な攻撃が多いバル・バドスは，ターボショットも立ち，しゃがみ，空中と状況によって変化するものが多い。地上での右ターボ・右トリガーは直線的なレーザーを発射するが，空中ではリングレーザーに。また，右ターボ・両トリガーのハンドビットも，地上ではバルカンによる攻撃だが，空中の場合はレーザーの一斉発射となる。



◀右ビットを放出していないときの右ターボ・右トリガーは，直線状のレーザーを発射



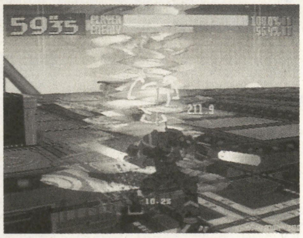
▶空中での右ターボ・右トリガーは，リングレーザーを扇状に連続発射するものに



▲右ターボ・両トリガーは，両手，両脚のビットを同時に放出。ビットは，相手をバルカンで自動攻撃し，一定時間で収納される

アファームド・ザ・バトラー

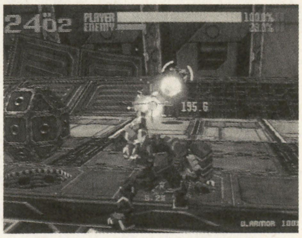
右トリガーのサブ・マシンガンは，右ターボショットとして使うと爆風が出る。右ターボ・左トリガーは，サッカーボールのようにボムを蹴り飛ばすもので，通常とは爆風が変わるのがポイント。トンファーは，右ターボで出すと竜巻を発生させる。



▲右ターボ・両トリガーは，トンファーで竜巻を作り出す

アファームド・ザ・ストライカー

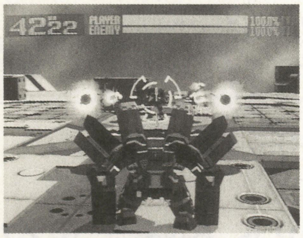
特筆すべきは右ターボ・両トリガーのグレネード。2発目が分裂し，相手をある程度追尾する。右ターボ・左トリガーのボムは，性能の変化がバトラーのものと似ている。右ターボ・右トリガーは，攻撃力の高いミサイルを連続発射。



▲通常のものより使い勝手がいい右ターボのグレネード

グリス・ボック

左右それぞれのトリガーの右ターボショットは，着弾後の爆風が変化するものがほとんど。右ターボ・両トリガーの立ち&ジャンプ中のものはミサイルを2発×3回豪快に発射するもので，ハーフキャンセルと併用すると，絶え間なくミサイルを発射可能。



▲右ターボ・両トリガーは煙を上げてミサイルが飛んでいく

ドルドレイ

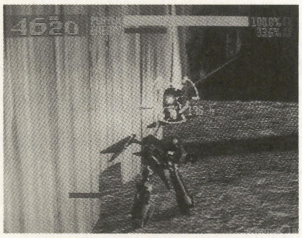
左トリガーのドリルを右ターボショットとして使うと，放出後，一定距離進んだのち一旦停止し，ふたたび相手に向かって飛んでいく。右ターボ・両トリガーのVハリケーンは，ヒット時に相手を行動不能にする確率が，通常のものより高い。



▲右ターボ・右トリガー。火炎放射器のように，炎を放出する

スペシネフ

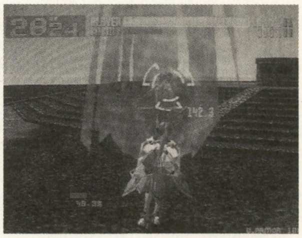
右ターボ・右トリガーは槍のようなビームを発射，ヒットすると相手に突き刺さる。左トリガーの球状の誘導弾は，右ターボショットとして出せば巨大化する。右ターボ・両トリガーは，遠距離からのケンセイにもってこい。



▲動きの遅い機体ではかわしにくい，右ターボ・両トリガー

エンジェラン

右ターボ・両トリガーは2匹のドラゴンを召喚し，体当たりさせる。ホーミング性能がよく，攻撃力も高いのがうれしい。右ターボ・右トリガーは，ヒットすると相手を氷づけにすることが可能。右ターボ・左トリガーは氷柱が大きくなる。

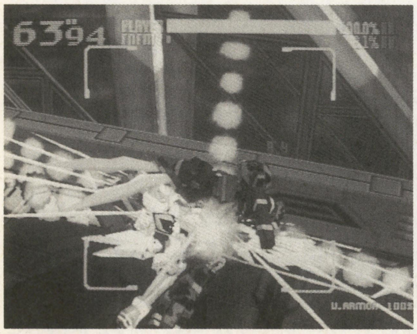


▲右ターボショットのドラゴンは，ホーミング性能が高い

ダウン中の相手へのダメージとダウン攻撃について

『オラ・タン』では，ダウン中の相手にもダメージを与えることができる。基本的に，地上で出せるほとんどの攻撃はヒットするが，通常の10分の1のダメージになってしまううえ，武器ゲージを消費してしまうので，あまりおいしくない。よって，相手をダウンさせたときは近接のダウン攻撃を使うのがベストだろう。

ダウン攻撃をくり出すトリガーは，右表のとおり。相手にダッシュ→ダッシュキャンセルで接近し，確実にキメよう。



▲相手をダウンさせたときは，すばやくダウン攻撃を出し，追加ダメージを与えよう

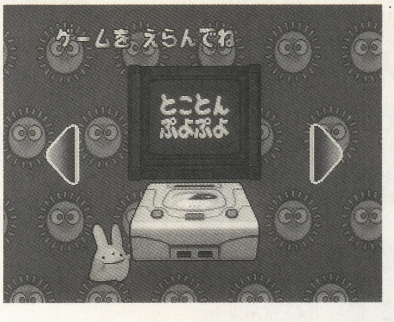


◀近接攻撃をヒットさせたときは，前方ダッシュで接近だ

ダウン攻撃に使用するトリガーの一覧

バーチャロイド	トリガー
テムジン	右
ライデン	右
サイファー	右
フェイ・イェン・ザ・ナイト	左
バル・バドス	左
アファームド・ザ・バトラー	右
アファームド・ザ・ストライカー	左
グリス・ボック	右
ドルドレイ	左
スペシネフ	右
エンジェラン	右

とことん ぷよぷよ SUN



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

ゆくぞ強いぞ「とこぷー」です。今月はモノクロ。すでに流浪のコーナーと化してますが，見捨てないで。さて今月は，最近投稿が増えてきた（THANX／）ゲーム・センター情報ほか，いろんな告知をてんこ盛りでお送りします。（講師：大出綾太）

気になっていることを いろいろ聞いてみました

今月は，『ぷよ』関連の気になる事柄について，コンパイルに質問をしてみた。その返答を中心にして，新着情報をザザッと紹介しよう。

●『ぷよぷよ４』はいつ発売される？

具体的なことはまったく決まっていないとのお返事。でも，発売されないわけはないでしょう（希望的予測）。これまでのサイクルからして，発売は年末ごろか……？（無責任的推量）

●『ぷよ』の移植版は出ないの？

ボーステックから，『ぷよぷよ通 for Power Macintosh』が7月4日に6,800円で発売される。Power Mac専用なので注意しよう。これ以降は予定がないけど，ウワサによると水面下で……？　ちなみに，7月23日に「ぷよぷよDX.」，9月23日に「ぷよぷよ通DX.」というアレンジ・サントラがテイチクから発売されるぞ。6月24日には田中勝己がミニ・アルバム「Greeting」をリリース（詳細はGMコーナー参照）。

●ぱよえ～んツアー'98は開催される？

残念ながら，今年は開催の予定が立ってないそうだ。ただし，それに代わるようなイベントを開催できれば，ということだったので，吉報を期待しよう。

●リプレイデータコンテストって何？

コンパイルのホームページ（http://www.compile.co.jp/）で開催されている，Win95版『ぷよSUN』のリプレイ機能を利用したコンテストだ。6月には，対ドラコ戦で競われる「大連鎖コンテスト」が開催される予定。ホームページにはリプレイデータ活用法や，ぷよ講座なども掲載されているぞ。

●全ぷよ協は従来どおり活動してる？

ちゃんと運営されてます。全国で公認大会も開催されているし，昇級すれば初段位を得られるのも変更なし。会員（個人・団体）も募集中です。個人会員は入会金無料，年会費2,000円だ。入会の問い合わせは☎0829-54-3883まで。

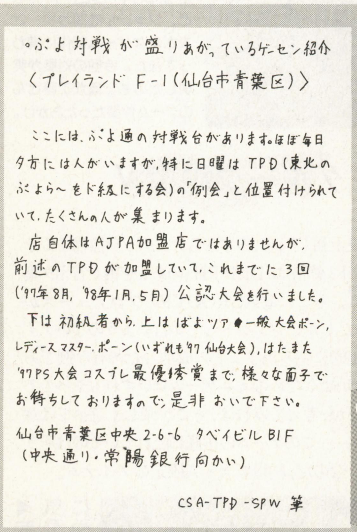
最後に大事なお知らせ。5月下旬にコンパイルが引っ越しました。新しい住所・電話番号は欄外に。

持ちつ持たれつ「みんなでぷよぷよ」

ゲーム・センターの取材をすると言ってましたが，ようやく体制（というほどではないけど）が整ったので，実行に移します。自薦・他薦は問いません。「取材を受けてやる」というゲーム・センター様，ご一報をお待ちしております。

もうひとつ，ぷよ譜についての意見も募集していましたが，現在それらの投稿をもとに，とこぷーなりのぷよ譜原案を作成中です。なるべく実戦に即した，統一の表記方法を提案したいと思ってますので，しばらくお待ちください。

んで，告知です。7月から8月にかけて，全国レベルのぷよ大会が，有志ぷよら～によって開催されるそうです。くわしい情報が，http://www.geocities.co.jp/Playtown/6834/に掲載されるそうなので，興味のある人は参照してください。なお，とこぷーでは，この大会を全面的に応援したいと思ってます。予定とか結果を掲載するつもりなので，こちらにも注目のほどを。



。ぷよ対戦が盛りあがっているゲーセン紹介
〈プレイランド F-1（仙台市青葉区）〉

ここには，ぷよ通の対戦台があります。ほぼ毎日夕方には人がいますが，特に日曜はTPD（東北のぷよら～をド級にする会）の「例会」と位置付けられていて，たくさんの人が集まります。

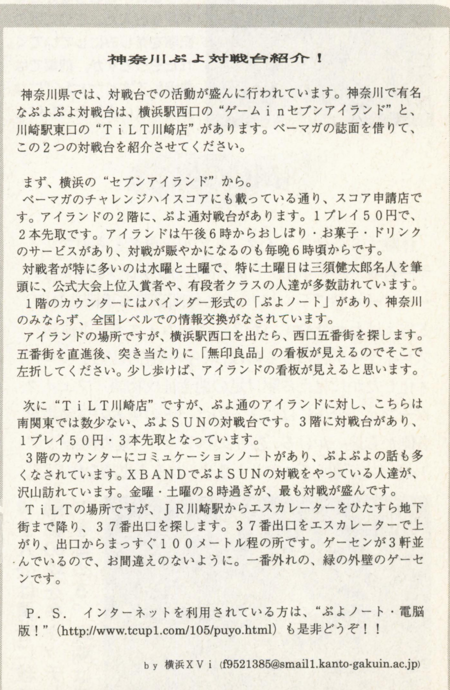
店自体はAJPA加盟店ではありませんが，前述のTPDが加盟していて，これまでに3回（'97年8月，'98年1月，5月）公認大会を行いました。

下は初級者から，上はぱよツア●一般大会ポーン，レディースマスター，ポーン（いずれも'97仙台大会），はたまた'97PS大会コスプレ最優秀賞まで，様々な面子でお待ちしておりますので，是非おいで下さい。

仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル B1F
（中央通り・常陽銀行向かい）

CSA-TPD-SPW 筆

◀【宮城県仙台市・CSA-TPD-DPW】「TPD」は東北の有力ぷよサークル。その中心的場所だそうです



神奈川ぷよ対戦台紹介！

神奈川県では、対戦台での活動が盛んに行われています。神奈川で有名なぷよぷよ対戦台は、横浜駅西口の“ゲームｉｎセブンアイランド”と、川崎駅東口の“ＴｉＬＴ川崎店”があります。ベーマガの誌面を借りて、この２つの対戦台を紹介させてください。

まず、横浜の“セブンアイランド”から。

ベーマガのチャレンジハイスコアにも載っている通り、スコア申請店です。アイランドの２階に、ぷよ通対戦台があります。１プレイ５０円で、２本先取です。アイランドは午後6時からおしぼり・お菓子・ドリンクのサービスがあり、対戦が賑やかになるのも毎晩6時頃からです。

対戦者が特に多いのは水曜と土曜で、特に土曜日は三須健太郎名人を筆頭に、公式大会上位入賞者や、有段者クラスの人達が多数訪れています。

１階のカウンターにはバインダー形式の「ぷよノート」があり、神奈川のみならず、全国レベルでの情報交換がなされています。

アイランドの場所ですが、横浜駅西口を出たら、西口五番街を探します。五番街を直進後、突き当たりに「無印良品」の看板が見えるのでそこで左折してください。少し歩けば、アイランドの看板が見えると思います。

次に“ＴｉＬＴ川崎店”ですが、ぷよ通のアイランドに対し、こちらは南関東では数少ない、ぷよＳＵＮの対戦台です。３階に対戦台があり、１プレイ５０円・３本先取となっています。

３階のカウンターにコミュケーションノートがあり、ぷよぷよの話も多くなされています。ＸＢＡＮＤでぷよＳＵＮの対戦をやっている人達が、沢山訪れています。金曜・土曜の８時過ぎが、最も対戦が盛んです。

ＴｉＬＴの場所ですが、ＪＲ川崎駅からエスカレーターをひたすら地下街まで降り、３７番出口を探します。３７番出口をエスカレーターで上がり、出口からまっすぐ１００メートル程の所です。ゲーセンが３軒並んでいるので、お間違えのないように。一番外れの、緑の外壁のゲーセンです。

Ｐ．Ｓ．　インターネットを利用されている方は、“ぷよノート・電脳版！”（http://www.tcup1.com/105/puyo.html）も是非どうぞ！！

ｂｙ　横浜ＸＶｉ（f9521385@smail1.kanto-gakuin.ac.jp）

▲【神奈川県横浜市・横浜XVi】こちらも有名店。第２代名人の妙技を，実際に見られるかも？

俺コレ the Duel

決闘者：ベニー松山

第3回　後編



【今回のあらすじ】順調に交易路を建設し，いつしか道路の王，ロードオブロード（ドーロでも可）と呼ばれるようになった工藤太郎。一方，発火能力者を父に持つ覆面ライター・魚末烈人（うおすえれっと）はカタン島西海岸における鉄鉱貿易に活路を見いだそうとしていた。そのさなか，津田　純は持病を悪化させ，体内に超人硬度10ともいうべき結石をはぐくみはじめるのだった。（一部本当）

エ　街道を建設して……これで“最長交易路”がボクのところにきますね。

カタンの勝利条件は10勝利ポイント獲得すること。建設した開拓地や都市はこのポイントに加算されるワケだが，ほかにもこの“最長交易路”のような，特定条件を満たしたプレイヤーに与えられる流動的なポイントがある。工藤さんは5つ連続の街道を造ったため（図①），誰かがより長い交易路を建設しないかぎり，特別点2ポイントを保持できるのだ。

俺　んんー？　よく見ると俺って最長交易路狙えないのかも。初期配置の開拓地ふたつがつながりそうにないし……。

津　俺もだよ。分断されちゃってるよ。

俺と津田っちが浅はかな初期配置を嘆いているスキに，魚末はいつしか港に開拓地を建設しやがっていた。この鉄鉱貿易専門港は鉱石カード2枚で好きな資源カード1枚に替えられるうえに，出やすい⑥の山脈に面しているときている。⑦の目が出た場合，盗賊コマで必ずつぶしておかなければならない要所だった。

この後も工藤さんは交易路を延ばしつづけ，もはや道路王は確定。一方の魚末も⑥の山脈を中心にコンスタントに資源をかせぎ，騎士カードを3枚さらして“最大騎士力”の特別点をゲットしていた。

カタンは終盤，開拓地を都市に昇格(1ポイント増）させるために大量の鉱石を必要とする。領土拡張が頭打ちになったこの時点で，⑥の山脈を押さえている魚末はもっともケアすべき存在となった。

しかしここで，⑦の盗賊目を出した津田っちが信じられぬ行為に出る。なんと⑥山をふさがず，南端の⑨森 ―― つまり俺の領地に置きやがったのだ！

俺　お，おい！　何してんだキミわ!?

津　ん？　さっきオレのトコをふさがれたから，その仕返しをキミにねっ。

エ　いや，それはヤバいんじゃ……。

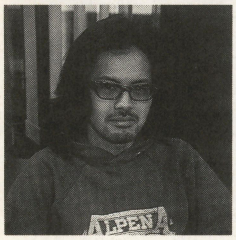
フリーになったままの⑥山から，案の定鉱石がポンポンと産出される。つぎの手番がまわってくるころには，魚末の手札には鉱石があふれて2：1交易もやり放題。アッという間に新たな開拓地が建設され，10ポイントに到達してしまった。

魚　ウワー。やった。やったー。

俺　オマエが勝ってどうするんじゃあ！

対戦者 & 開発ゲームご紹介

工藤太郎サン



ラブデリック所属のゲーム・デザイナー。当然ゲームはジャンルを問わず好きでくわしいが，音楽に関してもうるさいところを見せる多才なお人だ。この対戦の記事を楽しみにしていてくれたそうですが，前編では登場してすぐ“つづく”になってしまいました。ゴメン。

MOON

体験するのはフェイクとリアル，勇者とそのプレイヤー自身 ―― サイケデリックかつファンタジックなムーンワールドでくり広げられる無国籍風多重構造RPGと言えばわかりやすいか？　ゲーム・スタート直後にプレイヤーが目にするのは，既存の名作RPGをパロディ化したかに見える駆け足の悪竜征伐物語「フェイクムーン」。5分後にはじまるのは，その勇者の冒険譚を裏側から追いかける，透明少年の“ラブ”集め物語「リアルムーン」。随所でニヤリとさせられる不思議な作品だ。



◀主人公は勇者に殺された動物の魂をキャッチしてラブを集める。戦闘は皆無

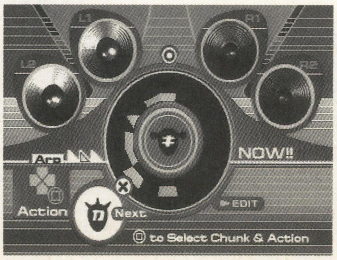
津田　純サン



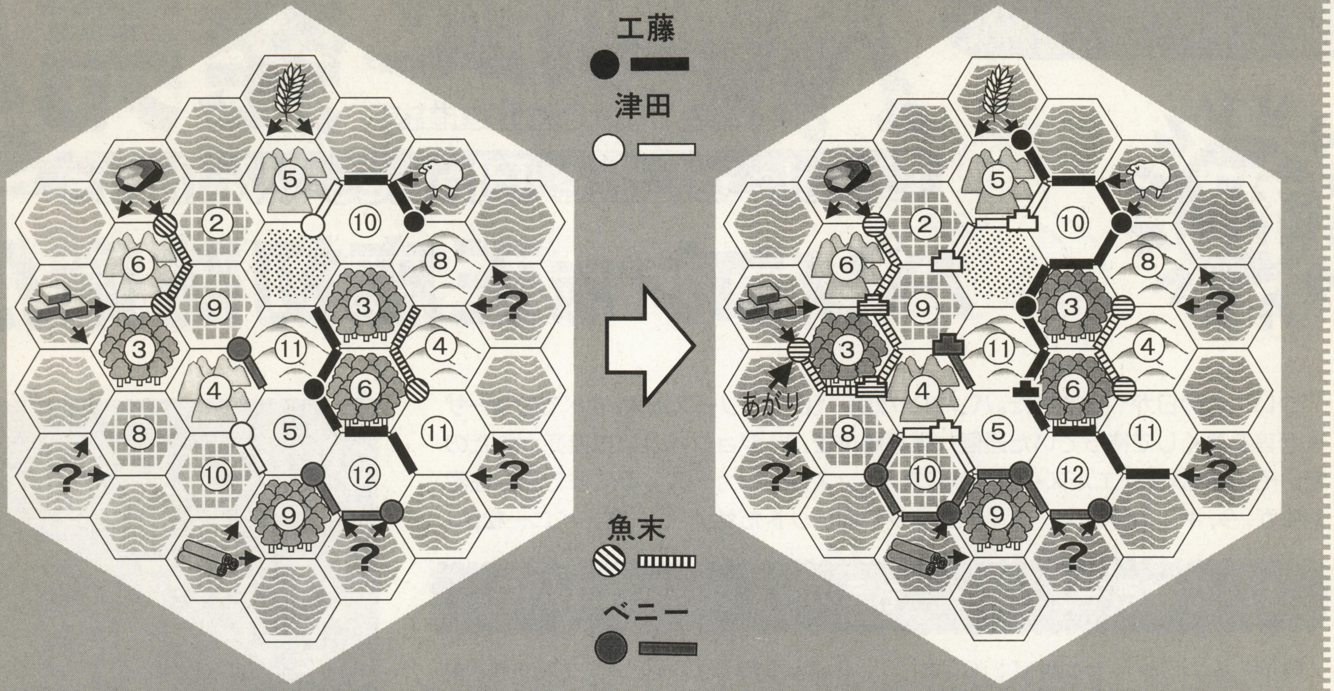
オーパス特別研究員という謎の肩書きを持つ男。PS版『バスタード!!』の開発ディレクターで，ほかにも『麻雀家族』や『DEPTH』など，ジャンルを問わず，さまざまなゲーム制作に携わってきた。今回の対戦が実現したのも，彼が工藤さんのゲーム仲間だったおかげ。

グルーヴ地獄V

ゲーム史上初（？）の，みずからクソゲーを標榜するイカレたソフト。骨格は『DEPTH』のあとを継ぐ音ネタ集め系ながら，そこに電気GROOVEのプロデュースが加わって，たしかにクソゲーとしか言いようのないテイストを人工的に生み出すことに成功した稀有な例である。お金をかせぐためのミニゲームはいずれもやってててツラいのだが，考えてみれば，そこが楽しく遊べては意味がない ―― このゲームの根底に流れているのはそういうシャレなのだ。納得できる人限定のアイテム。



◀音ネタが集まったらDJ気分でプレイ。友だちと一緒にやらないと落ちこみます



【図①】工藤さんが最長交易路の基本条件である5連続道路を達成した時点で，ほかのプレイヤーはほとんどこの権利を奪えないことがわかる。とくに俺と津田さんは交易路の延びが全然期待できず，これはのちのち開拓が手づまりになることを意味する。

【図②】魚末が勝利点10を達成した盤面。豊富な鉱石で発展カードを数多く引き，騎士カード（任意に盗賊コマを移動できる）で⑥山をフリーにしつづけたのが勝因か。⑥の目さえ出ればあらゆる資源を入手できる地の利が，逆転への原動力となった。

INTERVIEW

俺　すいませんねえ。得体の知れないヤツが勝っちまいまして。

津　得体と言うより正体を知られちゃいけないヤツだったね（笑）。

俺　わざわざご足労いただいたのに，今回も工藤サンが全然目立ってません。

工　いいっスよ，ハハハ（投げやり）。

俺　そ，それでですね，ふたりはそもそもどういった縁で知り合ったんです?

津　『MOON』遊んだらおもしろくってね。同じ業界だってコト言わずに電子メールで感想送ったら，すごくていねいな返事もらっちゃって。ああ，それじゃこっちもちゃんと自己紹介しなくちゃなって。

俺　「ドラゴンクエストへの道」でのすぎやまこういちみたいだね。ネタ古いか?

工　いや，じつはボクって，津田さんが昔関わったSFCの『ウォーリーをさがせ』にインスパイアされたところがあって。

俺　すごいネタが出てきたな（笑）。ところで『MOON』って，パロディRPGという捉えかたをされたりしますが?

工　そのパロディ的な部分が「つねに見くだされてるみたいでムカつく」って感じるユーザーもいたみたいなんですけど（笑）。ボクらとしてはそんなつもりはなくて，RPGは好きだったんだけど最近はどれも同じ作業に思えて敬遠している層に，どうやってちがうテンポで楽しんでもらうかってコトを考えたんです。戦闘がなくても，物語を追っていくだけで楽しいものを作れればいいんじゃないかって。

俺　正解ですよね。『MOTHER』とかも，その方向ならずっとしっくりきたと思う。

津　でもさ，既存のRPGへのアンチテーゼってワケでもないんだよね。

工　結局，好きですから（笑）。『ドラクエ』やって徹夜しちゃったよ，とか。

俺　ゲームしない人が，小馬鹿にしたカンジでパロったのとは雰囲気ちがいますもんね。で，『グルーヴ地獄Ｖ』なんですが（笑）。

津　アレはまた，電気GROOVEが小馬鹿にしてるカンジが逆に快感なワケよ（笑）。机に足を投げ出して「こんなバイトはどう？」とかアイデア出ししてるみたいな。

俺　人を選ぶソフトだなあ（笑）。

Bennys War Cry

ご覧のとおり，勝者はなんと覆面ライターの魚末烈人。人数合わせのために呼んだ男が勝ってしまっては，こちらも困ってしまうのである。原稿を書く身にもなれってんである。反省しろオェ……じゃなかった魚末ェ（もう正体はバレバレらしいね）。お父さんもこの記事を読んでいたらキツーくしかってやってください。ちなみにこのあともう1回やったら魚末は惨敗，順当に工藤サンが勝ちました。

それにつけてもカタンはおもしろいゲームである。今回の前後編対決ではその魅力を十分に伝えきれなかったが（関係ないコト書きすぎか），未見の人はゼヒ一度プレイしてみることをオススメする。ルールはとくに複雑じゃないし，ダイスを振って資源カードを手に入れる快感は，少なくとも俺ははじめて味わう種類のものだった。3人いれば1日中でも遊べてしまいそうな，麻薬的な傑作なのだ。

さて，つぎはついに通信対戦が可能になったPC版M：tGをツールにして戦ってみたい。はたしてどんな強敵が現れるのか，乞うご期待！　【通算戦績1勝2敗】

俺コレ特別版 祝 MAGIC The Gathering Duels of the Planes Walkers 発売！ & パソコン版王座初防衛!!

ついにこの日がやってきた。パソコン版M：tGのリリース以来，すべてのユーザーが首を長くして待っていた通信対戦機能付きバージョンがついに発売されたのだ。その名も『デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ』。夢にまで見た在宅対戦が，今，キミの手に！　コイツぁマジで即ゲットだぜ！　（文／ベニー松山）

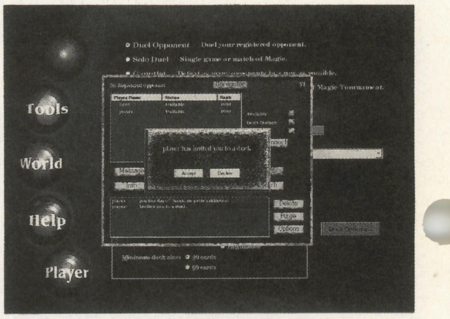
対人に勝るモノなし！　もうカードはいらないか!?

昨年発売されたパソコン版M：tGには大きな欠点があった。それは，人間とは対戦できないということである。カード資産は無限大で（第4版が主ではあるが）好きなデッキが組めても，戦う相手がCPUだけではやはりつまらない。CPUの思考ルーチンではデッキに合わせた戦略を展開することはむずかしいし，ブラフを効かせるスリルもない。結局のところ，マジックの楽しみは強敵をいかに出し抜いて勝ちを収めるかにあり，その相手としてはCPUはあまりにも弱すぎたのだ。

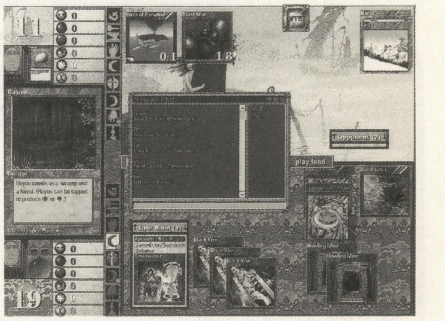
しかし，『Duels～』から付加されたオンライン接続ソフト“ManaLink”は，このパソコン版最大の弱点を完全に克服した。それどころか，本家のカードゲームでは実現できない，在宅での気軽な対戦をもかなえてくれる。接続先はインターネットでもLANでも，そして友だちのモデムに直接でもかまわない。それだけでキミのパソコンには，CPUなど比べモノにならない強力なデュエリストたちが，意表を突くオリジナルデッキを携（たずさ）えて立ち現れるのだ。

こうなってしまうとカードの利点はもう，最新のエキスパンションで遊べるという部分しかないのかもしれない。箱買いする値段を思えば，絶版カードを含むパソコン版はファン必携と俺は断言する。

ちなみに“ManaLink”はインターネットで無料配布もされている。以前からのユーザーはそちらを利用するのもいい。



▲ManaLinkによる接続画面。現在はバージョンが更新されているので，マイクロプローズのサイトからパッチファイルを入手しよう



▲対戦中もチャットモードで会話ができる。日本語版は7月下旬発売予定で，英語版にはないオリジナルのカードも含まれるらしい。日本語版のユーザーはこちらを待つべし

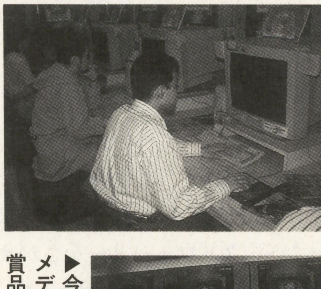
非難 GO！ GO！

いや，ホント悪いと思ってる。でも，なんでも4枚入れていいってサァ……。

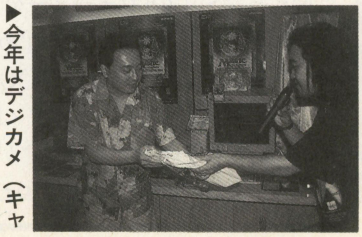
去る5月2日，秋葉原にて『Duels～』の発売を記念して，メディアクエスト主催のパソコン版編集部対抗戦が今年も開催された。昨年優勝してノートパソコンをせしめた俺は勝ち逃げするワケにもいかず出場，またしても勝ってしまった。タイトル防衛に成功したのである。しかしその背景には，悪魔に魂を売り渡した男（俺）の汚れた姿があったのだ……。

ナニを言ってるのかっつーとですな，禁止・制限カードなしのルールをいいことに，俺はMOXシリーズと黒蓮（いずれも絶版の強力カード）を4枚ずつ突っこんだ1ターンキルデッキを作っていったワケなのですよ。いや，このルールなら当然他誌も同じようなデッキだと思って……。そしたらね，みんなにうまくルールが伝わってなかったみたいで，こんな外道デッキは俺だけ。あまりに非道な戦いぶりに，T-ZONE6階は非難の嵐が吹き荒れたのでありました。でも，決勝戦でまちがえて自分に20点火の玉を撃った（実話）ときだけは，ちょっと空気がなごんでいたみたいでしたぞ。

前年度チャンプ（俺）　外道デッキで今年も優勝！



◀6台をLANでつないでの対戦が実現した。イベントならではの光景



▶今年はデジカメ（キャメディアC-840G）が賞品。心苦しいワァ

★ManaLinkの最新バージョンはここでゲット！　マイクロプローズのホームページ：www.microprose.com
※このゲームに関する問い合わせ先：（株）メディアクエスト（☎03－3222－8639）

アタシを信じて
コレ買って♥

パネルクイズ アタック25



■対応機種：プレイステーション
■発売元：富士通パソコンシステムズ

赤の席 仲 みゆき

アタック！ コレ♥

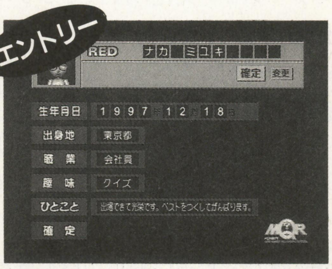
まだ，うら若き読者のかたはご存じないかと思いますが，山下（章）さんたら，以前フジテレビで放映されていた「クイズ！ ドレミファ・ドン！」の第61代グランドチャンピオンですのよ。なんだか懐かしいお話をしてしまいましたわぁ。

というわけで今回ご紹介のソフトは，ABC放送（朝日放送系）で現在もオンエア中のクイズ番組「パネルクイズ アタック25」を題材とした同名ゲーム。クイズに正解して，25枚あるパネルを獲得していき，最終的にパネル数のもっとも多い解答者が優勝。そして旅行クイズへの挑戦権を得られる，というクイズ・ゲームですわ。番組では，この旅行クイズに正解するとアメリカ旅行に行けましてよ。ソフトでは，ランキング・モードに輝かしい王冠マークがつきましてよ。

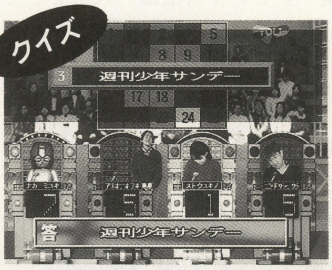
さて，くわしい内容はあとにゆずるとして，ここではとくに強調しておきたい部分を申し上げますわね。このクイズ番組自体のオモシロさはもちろんのこと，このソフトのスゴさは，問題の出題形式にありますの。通常の問題でも6種類もありますのよ。アルファベットを入力していくものや，正解だと思う国の「国旗」を選んだりするものなどなど。ひとつずつ順番に出てくる解答の，コレだと思うところでボタンを押す「あともどり不可」形式だと，カンを頼りにクイズをやってる私には，スリルがあってたまりませんわ。問題自体は，この番組らしく手ごわいですし，数も豊富なので，長く遊べるのがよろしくってよ。ぜひともご家族そろってアタックしていただきたいゲームですわ。

★ 番組アタック ★

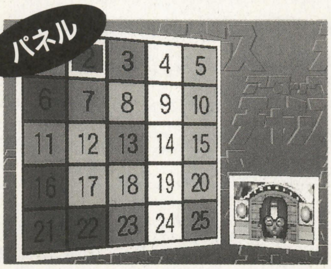
番組に出場している気分が存分に味わえるモードです。解答者は，赤・緑・白・青に色分けされ，クイズに正解すると，自分の色のパネルを1枚獲得。そのパネルを5×5の計25ブロックのマスに置き，ほかの色をオセロの要領で縦，横，斜めにはさんで自分の色にしていきます。パネルの置きかたしだいでは，正解数が少なくても勝てるチャンスがあります。ヘンな取りかたをすると「なぜ，角を取らんっ！」など，司会の児玉さんにしかられちゃったりもします。



◀自分のプロフィールを決められます。4人で遊べるのもうれしい



◀問題は幅広いジャンルから出題されています。教養も身につきます



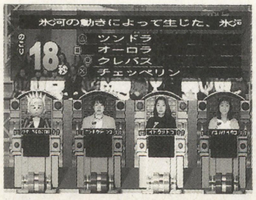
◀ほかの色のパネルを空白にできるアタックチャンスは取るしか！



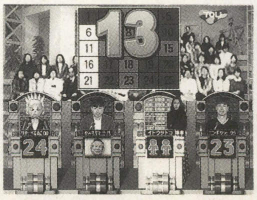
◀優勝者のみが挑戦できます。獲得パネル部分に出題映像が流れます

★ その他のアタック ★

ゲーム・オリジナルのモードは，5回連続優勝が目的の対CPU戦「勝ち抜きアタック」，20問の4択問題を制限時間内に答える，クイズのみを楽しむ「クイズアタック」，スロットでもっとも強い絵柄を出した人がパネルを獲得できる，パネル取りのみを楽しむ「パネルアタック」の3種類があります。



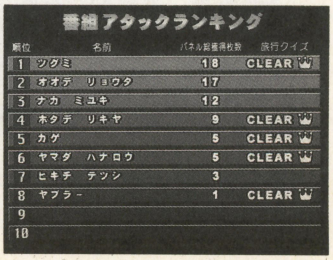
▲早く，正確に答えると得点アップのクイズアタック



▲児玉さんの顔が一番強いパネルアタック

★ ランキング ★

それぞれのモードには，きっちりランキングも表示されましてよ。番組アタックではパネル獲得数25枚，クイズアタックでは最速スピードを目指すなど，やりがいも出てきます。



番組アタックランキング

順位	名前	パネル総獲得枚数	旅行クイズ
1	ツグミ	18	CLEAR
2	オオテ リョウタ	17	
3	ナカ ミユキ	12	
4	ホタテ リキヤ	9	CLEAR
5	カゲ	5	CLEAR
6	ヤマダ ハナロウ	5	CLEAR
7	ヒキチ テツシ	3	
8	ヤブラー	1	CLEAR
9			
10			

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱富士通パソコンシステムズ（☎044-952-4124）



by 野沢プロト

ゲーム考現学

《第48回》"我は ロボット"

Written by 山田　整 & "永久機関"

今回のテーマは，アニメやマンガでおなじみ「巨大ロボット」。そのゲームのなかの姿について考察してみた。次回は『維新の嵐』など，時代劇風の作品を取り上げる。

連載50回となる次々回は「愛すべきバカゲーたち」。「プレイヤーは強烈にかぎるが，こういう人には絶対オススメ！」というゲームについて，読者のみなさんの情報と投稿を求む。

日本独自の……？

今回の表題はアイザック・アシモフのSFの題名からとったものだが，もともと「ロボット」という言葉は「人型をしていて自分で考えて動く機械」という意味で使われていた，はずだった。

だが，チェコの戯曲家カレル・チャペックが生み出したこの言葉は，極東の島国までくるとなぜか「巨大な鉄の固まりで，人が乗って動かすもの」に変化してしまう。たぶん「鉄人28号」や「マジンガーZ」あたりがA級戦犯だと思うが，とにかく日本ではそういうことになっている。そして良くも悪くも日本が世界に誇るアニメーション文化の隆盛とともに，この傾向は拡大し，ユーザーに大量のアニメファンを抱えるゲーム業界もまた，その動きを追いかけることになった。いまや「ロボットもの」はそれだけでひとつのジャンルを形成しており，アニメ会社と組んで制作される作品も多い。

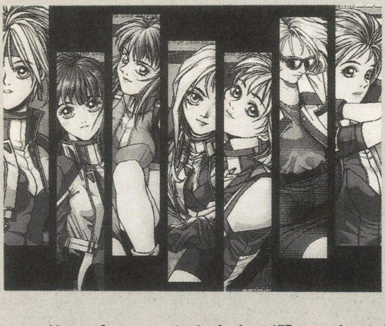
しかし「なぜ巨大ロボットなの？」と問われると，それは男のロマンだとか市街戦時の人型兵器の有用性がどうだとか，どうにも要領を得ない説明しかない。だから「高校生（大学生／大人）にもなってロボットなんて」という，無慈悲で説得力のある社会的圧力が生まれる。

そんな過酷な環境下，ゲーム中のロボットが自分のレゾンデートル（存在意義）をどこに見いだしているかというと……。

これが理屈だ

人型巨大ロボットは，兵器としてはわりに合わない。関節が多く製造も整備も困難で，腰高なぶん敵に狙われやすい。しかしゲームにはよく登場する。使っていると楽しいが，大人としてはうしろめたいので，自然と「理屈づけ」を求めるようになる。ロボットはなぜ実用化され，どの程度強いのか。これに対する各社の答えは……

『パワードール』シリーズ（工画堂スタジオ／PC-98, Win95）：ロボットは不整地での作業機械から発展した。小規模の強襲や拠点防衛に用いられる。遠距離での射撃戦や長期戦では弱い。

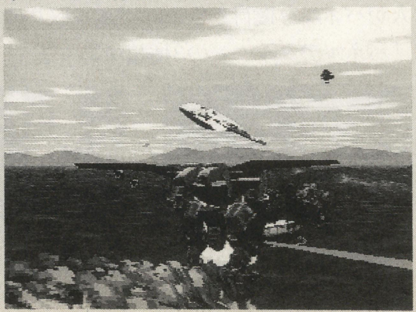


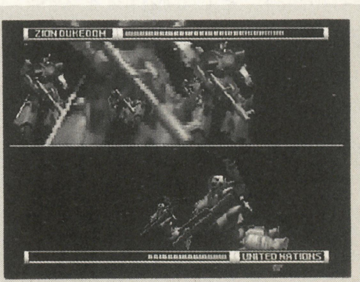
▲武装とパイロットを自由に選ぶことでさまざまな作戦に対応する『パワードール』

『装甲騎兵ボトムズ』シリーズ（タカラ／PS）：ロボットは身長4m。戦車と歩兵の中間的存在で，都市などの制圧に使われる。たぶん「人数あたりの戦闘力」を最大にするための兵器と思われる。

『フロントミッション』シリーズ（スクウェア／SFC, PS）：ロボットは戦車の補助兵器としてカクランや陽動を主任務とする……はずだが，なぜか主人公たちは無茶な任務に駆り出される。要塞攻略を命じられて「カクランや陽動？」とつぶやいたユーザーは多いとか。

▼『ガングリフォン』では，ロボットが戦車やヘリと肩をならべて戦う





◀白兵戦を制するものが戦闘を制す『ガンダム』世界

『ガングリフォン』シリーズ（ゲームアーツ／SS）：ロボットは戦車とよく似た構造。戦車と正面から撃ち合っても互角以上にやれるが，ジャンプして戦車の薄い上面装甲を撃ち抜くことも可。

『ギレンの野望』（セガ／SS）：レーダーを無効化する特殊粒子が発見され，近距離での戦闘が主流となった世界。ロボットは火力と防御力にすぐれており，射撃戦を終えれば敵に接近して白兵戦ができるので強い。

こうした設定が作中のロボットの動きにうまく反映されるとき，「ゲームのユーザーが自分を納得させる力」は最大になるのだ。　（桂　令夫）

それは理屈だ

スーパーロボット大戦F／完結編

■バンプレスト■セガサターン
■SLG　■各6,800円　■発売中

巨大ロボットというものは，軍用兵器としてまじめに考えると非常識である。それについては先に述べられているので，ここではくり返さない。だが，それはたしかに我々の心をとらえ，胸躍らせる。なぜだろうか。

その解答は『マジンガーZ』のなかのセリフですでに出されている。

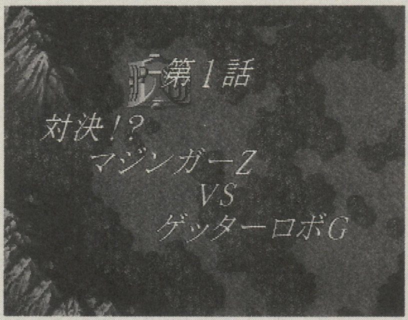
「……これさえあれば，お前は神にも悪魔にもなれる……」

そうなのだ。人は古(いにしえ)より，神に等しい力，自然の摂理にも逆らいうる力，幸福をも破滅をももたらしうる力を求めてきた。そして，神は己に似せて人を作ったがゆえに，人の作る神もまた人の姿をしていなければならない。それが巨大ロボットなのだ。



▶すべてはここからはじまった。見よこれが神の光

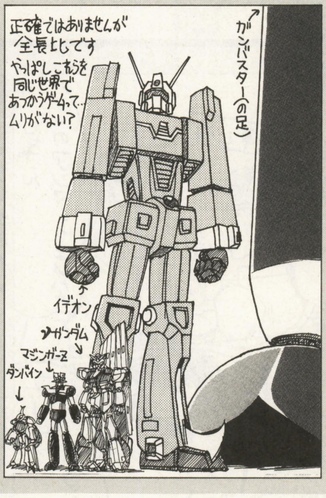
▼ここが神々の戦場。ちなみに「ゲッター」はドイツ語で「神々」の意



そして「現代の神」巨大ロボットの伝統は脈々と受け継がれてきた。それも単に破壊的な力を持つにとどまらず，文字どおりに「神がかって」きたのだ。巨大ロボットがさらに巨大化するライディーンなんてのはかわいいほうで，ゴーショーグンは敵の人工知能に自我を持たせて自滅させ，ゲッターロボは生物の進化をつかさどる力をもって何もかもを混沌(ぐちゃぐちゃ）にし，ダンクーガは野生の力をもって神の領域に達した。そして敵味方をまとめて破滅させて新しい宇宙を創造する，イデオンという「神のなかの神」の誕生でこの道を究(きわ)めた……と思ったら，気がつくと“福音を伝える者”エヴァンゲリオンが天使の名を持つ敵と神話的闘争を演じていた。

なお，ガンダムなどの「リアルロボット」系の作品も例外ではない。この場合ロボット自体は単なる兵器だが，今度は乗っている人間が「人の革新」とやらによって神様になった。

このロボットの「神性」をそのままゲームにすると，『スーパーロボット大戦』シリーズになる。そこには数の優位といった普通のSLGに見られるセオリーは存在しない。ひたすら「神の力」をもって敵を滅ぼす。この快感は理屈じゃないのだ　（斎藤通彦）



◀野沢プロト氏の投稿。いや，ロボットであるという事実の前に大きさはささいな問題

はじめにロボットありき

むかし，何かの折に読んだ明治時代の雑誌の「100年後の未来予想」という記事のなかに妙な挿し絵があった。斧か棍棒のようなものを手にして殴り合う2体の金属製の巨人。その下にはこんな文章が。

「将来の戦争は，このような兵器で争われることになるだろう」

……結局のところ，「魔法の巨人」が神話に登場した古代から「科学の巨人」が語られた近代にいたるまで，ロボットは「力」の象徴であり，それを自分の力で制御することは人々の夢だった。科学の限界が見えてきた現代でも，夢自体が消えたわけではない。だからロボットものにおいて，ロボットの存在はすべての論理の原点，「はじめにロボットありき」なのである。その点だけ見れば「女の子の登場にこそ意義がある」ギャルゲーと次元的に差はないのかもしれない。

いずれにしても，「実現困難」と科学がみなしたロボットが活躍できるのは，もはや電脳空間以外にありえない。ロボットに対する世間の偏見を吹き飛ばすぐらいの名作ゲームの登場を，切に願う。

今月のイラスト



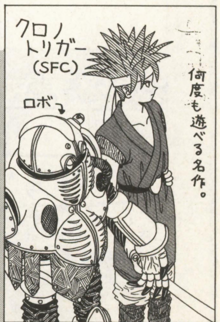
▶『ロックマン』ネタですか？　すいません，不勉強でわかりません。えー，『ガチャポンSDガンダム』シリーズが名作だとの話はよく聞きます。自由度とキャラクター性をうまく両立させてるとか

by　加藤義啓



▶声優がよくしゃべるシューティング・ゲームでしたっけ？　ギャルとロボットを組み合わせた作品も多いですよね。しかし今回のハガキ数がギャルゲー特集に負けているのがちょっと悲しい……

by　Recfis



▶お，未来に飛んだときに出てくるロボットですね。『鉄腕アトム』や『ドラえもん』に出てくるような人間の友だちとしてのロボットも，巨大ロボットと同様に人類の夢なのでしょう

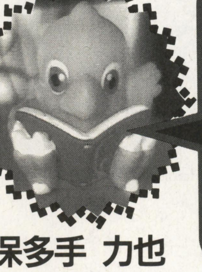
by　鼻くそビリヤード

みらくる読者の闘技場

～恋と魔法の投稿ストーリー～

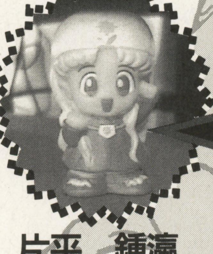
これでも第8回

読者がゲームとコンピュータの楽しいネタをハガキや封書で投稿し，12か月を争います。掲載されると経験値（EXP）が与えられ，最後にトップになった人には，豪華絢爛たる粗品が送られるのです。住所・氏名と，初投稿者は生年月日を書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってください。締切は，毎月15日必着です。よろしく。



保多手 力也

今月のハガキは覇気がない！ ネタだけ書いてイラスト手抜き（代表：新歓1005円），誌上で語りつくされたギャグのマイナーアレンジ（代表：邪道坊や）など，全体的にキツかった気がするよー。



片平　鍾瀛

ほーれ，このページを見ているソコのあなた！ あんたじゃよ！ ちょっと投稿していかんかね……という誘いに乗ってしまった投稿者は数知れないが，本名を書き忘れたのは佐藤まっくただひとり。

金

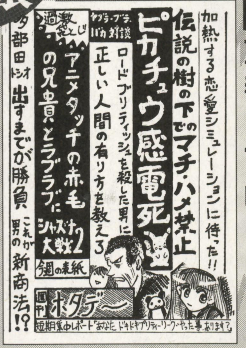
6EXP 埼玉県岩槻市・大山修史（26EXP／7位）



保多手「加藤さん，コメントどうぞ」
加藤「おめーの頭ンなかにユリアンつまってんじゃねーのか……て，ジョーダン，ジョーダン，いまのウソ。書かないで，書かないで……あーっ」
山田「人をおとしいれるヤツなんだ，保多手って」

銀

5EXP 大阪府堺市・サンチョ・ペドロ（7EXP／21位）
保多手「電車の中吊り広告みたい」



銅

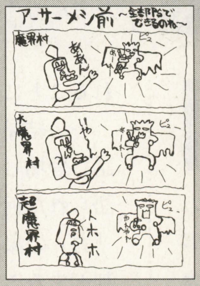
4EXP 東京都世田谷区・森宇玲奇（38EXP／4位）
保多手「古ゲーネタ多すぎ」



3EXP 千葉県佐倉市・加藤義啓（45・2EXP／2位）



3EXP 神奈川県横浜市・ヘボス（28EXP／6位）



3EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（24EXP／10位）



2EXP 福岡県飯塚市・すばーすとーん（4EXP／25位）



2EXP 三重県度会郡・ともござる（4EXP／25位）



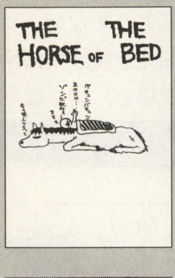
2EXP 千葉県佐倉市・加藤義啓（45・2EXP／2位）



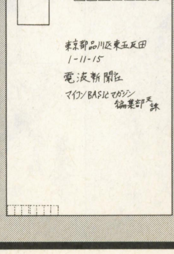
2EXP 神奈川県川崎市・伊庭廉（25EXP／9位）



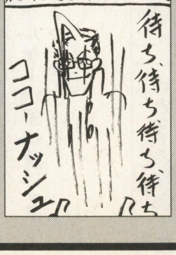
2EXP 京都府乙訓郡・コブキン（24EXP／10位）



2EXP 千葉県佐倉市・加藤義啓（45・2EXP／2位）



2EXP 富山市・新歓1005円（35・2EXP／5位）



2EXP 東京都江戸川区・紅蓮の流星（12EXP／18位）



2EXP 愛知県刈谷市・平安京絵入安（24EXP／10位）

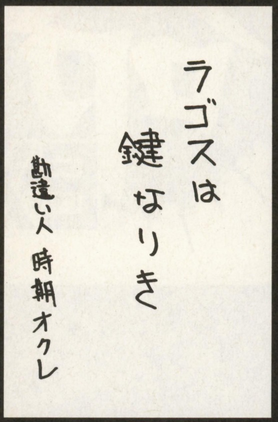


2EXP 大阪府豊中市・藤井朱丸（6EXP／23位）



言葉は神なりき

（ルビ：言葉＝ロゴス）



2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（48.1EXP／1位）

藪良「なにこれ，なんのネタ？」
片平「おいおい。『ドラクエⅡ』やってないのかいな」
藪良「『ドラクエ』と『FF』は遊んだことないよ」

♥私は何度でもよみがえる！　私は不死身だ!!『ギース・エターナル』制作順調!!
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（22EXP／13位）

♥『エスプレイド』の“チャンチャンチャンチャカチャカチャンドェーン”って入る面クリアのアイキャッチ。セガサターン版『超兄貴』とダブらせられちゃって困る。
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
（25.1EXP／8位）
曳地「ぷぷぷ，たしかに」

♥原，斉藤・伊良部
京都府乙訓郡・コブキン
（24EXP／10位）
♥（前号の番長のコメントのつづき）「だからと言って，今号宛に『パラサイト』『イヴ』両方を置き換えたネタを送るのもどうかと思う」でしょ？
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（40EXP／3位）
片平「そのとーり。コブキンは他人のフンドシ入りだが，ネタが3つあったので2EXP進呈！」

♥よく，立体ポリゴンを使ったレースゲームで，風景がひずんでいることがありますが，あれが相対性理論による光のドップラー効果だとは開発者も気づいていない。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（45.2EXP／2位）

♥「おそ松くん」「北斗の拳」ネタって，コミックネタやん。ヤバくないの!?
三重県度会郡・ともこざる
（4EXP／25位）
保多手「ちがいます。ゲームネタです！」
藪良「ともこざるの下ネタのほうがヤバイ」

♥正しいのはどっち？
①探偵神宮時三郎～夢の終わりに
②探偵真宮寺さくら～夢のつづき
……私なら②を買うね。
東京都世田谷区・森宇玲奇
（38EXP／4位）

♥大学に入ったはいいが，いきなり単位がベニー松山しそうですが？
神奈川県横浜市・ヘボス
（28EXP／6位）
ベニー「12年はやめとけ」

♥なんとなく「山田花郎氏，じつはファランよりジュリアに似ている」説に1票。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（40EXP／3位）
山田「え，ジュリアちゃんに!?（注：ギャグ）」

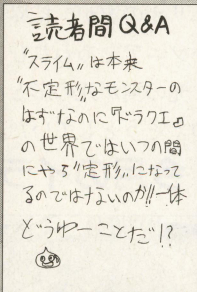
♥今こそ『ファミコンジャンプ3』をPS，SS用に開発すべきではないでしょうか。もちろんジャンルは恋愛シミュレーションで。
静岡県藤枝市・うそつきエス
（4EXP／25位）

♥ファミコンのソフトで何かカッコいい絵の格闘ゲームがあったので買ってみたら『イーアルカンフー』（MSX版）だった。
岐阜市・俊太郎
（18.1EXP／15位）

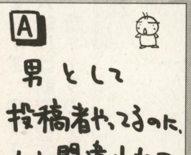
♥ネタを3,000枚ほどまとめて，ゆうパックで送ってもいいですか？
千葉県佐倉市・加藤義啓
（45.2EXP／2位）
♥5月号について。何ではがき1枚であそこまで言われにゃならんのだ。
岐阜市・俊太郎
（18.1EXP／15位）

読者間 Q&A

Q
2EXP
愛知県額田郡・邪道坊や（7EXP／21位）



A
2EXP
福岡県飯塚市・ぽーす・すとーん（4EXP／25位）



今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（48.1EXP／1位）



藪良「やっぱ，大ボケってのは，こういう金賞と紙一重のデキじゃないといかんよなー」
保多手「でも，どう頑張っても金賞にはなれないのが，大ボケの運命なんですね。かわいそうに」
片平「おほっ，あかりちゃんだあ（聞いてない）」

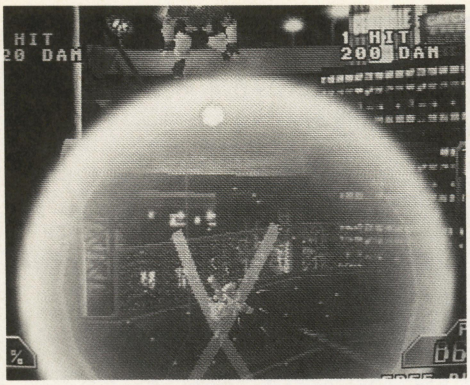
今月はオクレ氏がパワーダウン。加藤が首位におどりでたが，エナジー・ドレインがヒットして経験値の１割相当である4EXP（整数部分のみ有効）を失い2位に。不幸。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	時期オクレ	48.1EXP
2	加藤義啓	45.2EXP
3	みるきぃぷりん☆	40EXP
4	森宇玲奇	38EXP
5	新歓1005円	35.2EXP
6	ヘボス	28EXP
7	大山修史	26EXP
8	のうぎょうアッパー	25.1EXP
9	伊庭廉	25EXP

来月は熱気がすごくて，ムンムンだ！



サイキックフォース命EX

■発売元：タイトー
■DATA
●サイキックフォース（EX）
アーケード版：稼働中
プレイステーション版：発売中
●サイキックフォース2012
アーケード版：稼働時期未定

文／八巻将之

〜あらすじ〜　“新宿バーン”と闘うため，某ゲーム・センターを訪れた八巻。そこに“新宿バーン”の名を口にする謎の青年が現れる。「自分に勝ったら，情報を教える」という青年の条件を飲み，八巻は彼と対戦を行なうことに……。

四面楚歌

エミリオ・ミハイロフ。それが青年の選択したキャラクターだった。

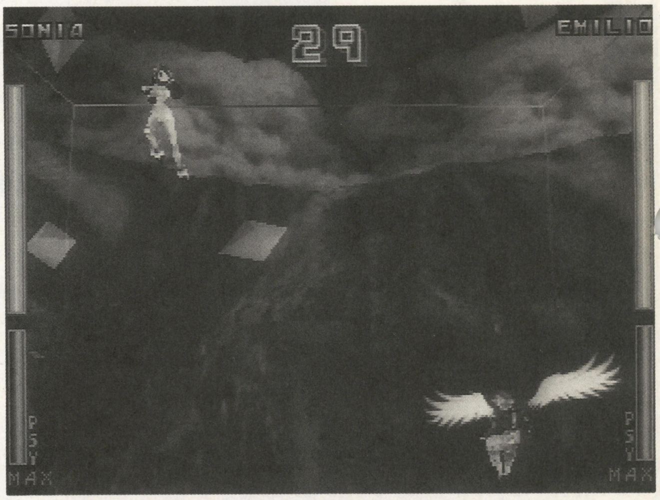
少女と見まごう繊細な容貌，背にたずさえた光の翼，それらは彼を見る者に少なからず，地上に舞い降りた天使を連想させる。光を統べる能力をその身に宿した幼きサイキッカー。

「エミリオ……か」

彼がただ者ではないという八巻の直感めいた思いは，青年がエミリオを選択した時点で予想から確信へと変化していた。

外見と裏腹にエミリオの超能力技はクセが強く，実戦で連勝できるレベルへ達するには(個人差もあるだろうが)，かなりの修練を必要とする。その危うい魅力もあいまって使用人口は多いが，エミリオのポテンシャルを完全に引き出しているプレイヤーは，全体数の半分にも満たないハズだ。

どんな思惑があるにせよ，この緊迫した場面でエミリオを選択してくる……遊びとは思えない。これは彼の絶対的な自信の表われにほかならなかった。



試合がスタートするまでのわずかな時間を利用して態勢を整える。直後，対戦筐体から試合開始を告げる「READY GO」のかけ声が高らかに鳴り響いた。

まずは1本目。うかつな攻撃は命取りとばかりに身がまえるソニア(八巻)。その行動を読んでいたのか，エミリオが試合開始と同時に動きを見せる。一瞬の発光現象をともない，彼の前方に配置されるクリスタル状の物体。「プリズムリフレクター」である。それ自体に攻撃能力はないが，対となる飛び道具系超能力「シーカーレイ」を反射させる効果があり，使いこなせば，他キャラクターには類を見ない多角的な攻撃が可能となる。

相手が初心者ならまだしも，多く配置されれば，それだけこちらが不利。タイミングを見計らってのクイックダッシュ弱攻撃，移動方向を読んでの強・ノーマルショットなどでケンセイするも足止めすることはできず，気がつけばソニアの周囲は，結界とプリズムリフレクターという“二重の結界”で閉ざされていた。

エミリオの翼が，結界に捕らわれて動けないソニアをあわれむように静かに揺れる。光の翼が死の影となり，ソニアを覆いつくそうとしていた。　（つづく）

開発者が語る！

『サイキックフォース2012』開発手記 その13

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

前作ではダウン中（結界にぶつかってのけぞったところに，なんらかの攻撃を食らった状態）に攻撃を重ねられると反撃することができず，防御するしか選択の余地はありませんでした。『サイキックフォース2012』にはこの起き上がり時の攻防に幅を持たせるために「PSYインパルス」という新システムを設けてあります。これは起き上がり時にマイキャラを中心とした巨大なバリアを発生させ，相手を吹き飛ばすとともにダメージを与えることができる反撃技です。しかも，PSYインパルスには「攻撃範囲はせまいが，出は早い」タイプと「攻撃範囲は広いが，出は遅い」タイプの2種類があります。これらとバリアガードや通常攻撃，ダッシュ攻撃や超能力技などを組み合わせて闘うことで，相手の裏をかいて反撃したり，翻弄（ほんろう）したり，態勢を立て直したりといった前作にはない攻防ができるようになったのです。ただし，PSYインパルスはサイコゲージを消費するので連発は禁物です。

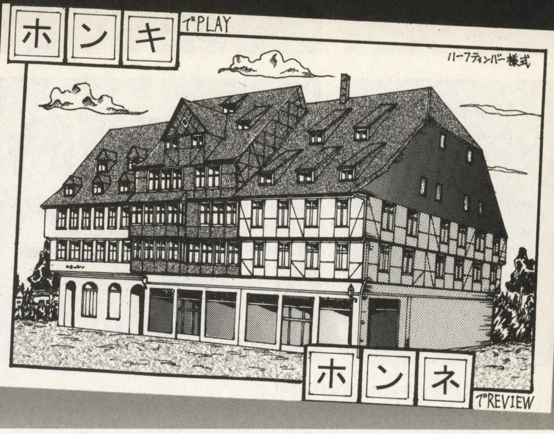
今月のイラスト



◀【東京都新宿区・ぶんちょ】チョット大人びた『2012』のウェンディーもいいけど，個人的には前作の元気なウェンディーが好き。新キャラのイラストもヨロシク

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。

先月号でも告知しましたとおり，今回から締め切りを少し早め，毎月5日ごろに区切ることになりました。みなさんの意見は，投稿した月の翌々月に発売される号以降での掲載となりますので，ご了承ください。

締め切りの変更に便乗するわけではないのですが，時機的にもちょうどいいので，かねてから温存(？)していた読ホン改造計画を，そろそろ本格的に始動させようと思います。まず今月は，読ホン改造の一環として，新しく設立するコーナーの内容と募集要項を掲載しています。くわしいことは，後半のページを参照してください。

今月のタイトル・イラストは，**千葉県柏市・鈴木有人さん**です（なんで建物なんでしょうか？）。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，開始します。

女性　現実と虚構の狭間にある女性キャラ

以前の投稿文中で，私が「格闘にスカート姿など“非実用的”」と表現したのは，自分が普段着ですらスカートを敬遠しているという実体験にもとづいたものです。おそらく，女性であればだれでも一度くらいはあるかと思います，階段を上がるときにスカートのすそを踏みつけてこけかけた苦い経験がっっ(笑)！

いまのゲーム全般における女性キャラのあつかいから思うのは，現在のゲームは文化としてどのような位置にあるのか，ということです。制服（スカート）を着用した格闘ゲーム内の女性キャラへの描写が，ゲーム全体から見て取るに足らないと言えるほど，ゲームの世界は独自の価値観を築き，多種多様な表現方法・演出手段にあふれている……とは，現状では断言できるような状況にいたらないというのが，私の見解です。

極端な例を挙げると，ポルノ雑誌に大半の読者が求めるのは倫理や節度ではなく，過激な描写と許容範囲ギリギリの露出でしょう。現在のゲーム全般が，以前よりも確実に露出過多の傾向にあるのは，前述の事情とさほど変わらぬ背景があるからではないでしょうか。「男には目の保養，女には眉間(みけん)にシワ」という要素が，対象年齢を制限しないゲームの中にも多大に盛り込まれているのなら，18禁が“成人向け”というより実質的には“成人男性向け”であることと，なんら変わらないように感じます。

ゲームに無理解かつ否定的な意見に対して，ふだんは疑問と反発を抱くゲーマー自身も，どこかで“たかがゲーム”という意識を抱いている，それが今回の「制服姿の女子学生論争」の根底にあると私は思います。現実とちがって実害のないゲームの世界は，それでもさまざまな影響を現実にもたらします。その影響力は，“たかがゲーム”で済まされるものなのか，もしくは“されどゲーム”として追求されるものなのか。だからこそ，ゲームに対して千差万別の意見が飛び交うのではないでしょうか。

基本的にゲームは娯楽だと，私は思います。技術の進化とともに，ときには仮想空間に現実の“リアルさ”を追い求め，ときには現実ではあり得ない“娯楽の要素”を仮想空間に取り入れる，それが現在のコンピュータ・ゲームの特徴・特長でしょう。……ひっかかるのは，かわいくてきれーな女性がゲームに登場する確率は，現実にくらべると格段に高いいっぽう，スカートのすそがめくれるという“リアルさ”の追求は怠(おこた)っていない現状……そういうことです。

【愛知県半田市・C・I 29歳】

読者間レビュー　『アンジェリーク～天空の鎮魂歌(レクイエム)』(PC-FX／光栄)

この『アンジェリーク』シリーズ，前作までは次期女王の座をめぐって，主人公（アンジェリーク）とライバル（ロザリア／レイチェル）が，惑星の育成などの試験の成果を競っていくというのが本筋。……ですが，登場する男性キャラ（試験を手伝ってくれる守護聖や協力者）が美形ぞろいで，ユーザーの大半が女性という性質上から，王位に関心を示さず登場人物との恋愛を成就させることに比重を置いている人が多いようです。そのため，俗に「恋愛ゲーム」とくくられがちですが（自分も含め），キャラたちの親密度はめまぐるしく変化するし，試験を進めていくうちに派閥もしっかり形成されてくる（味方の派閥同士のキャラが，相手に妨害を加えるためいっしょに行動したりする）。「こいつを取り込め」「派閥の切りくずし」「妨害」「デートで友好を深めよう」など，経過の方向性が（大げさな視点でとらえれば）政治的に多彩なので，一般的な“ナンパゲーム”などとは，ゲームの質・風格がまったくちがいます。

今回の物語は，2回目の女王試験の終了後から開始。前作までの舞台だった聖地が「皇帝」と名乗る男の手に落ち，女王や9人の守護聖たちが捕らえられる。難をのがれたアンジェリークが，守護聖たちを解放し，平和を取りもどすために旅に出る……というカンジです。システムは完全なRPG方式で，協力者を含め最大5人でパーティを組み，冒険することになります。ジュリアス&オスカーや，クラヴィス&リュミエールなど，相性のよい者同士だと「連係魔法」が可能といった要素もあるので，前作をプレイしてキャラの特性をつかんでいると，より楽しめるでしょう。

遊んでみた感想としては，とにかく買い物が楽しいのです。敵を倒すとサクサクお金が貯まっていくので，武器や防具，アクセサリーなどを買いそろえていくことができます。最終的には十数名の大パーティになるので，あれを買って，これを買って……と，ショップ通いが頻繁(ひんぱん)につづくのです。こういう点（着せ替えのようなおもしろさ？）でも，うまく女性プレイヤーの心理を突いていると思います（恋愛の要素もあり）。いずれ他機種にも移植されると思いますが，シリーズのファンならば必見でしょう。そうでないかたは，ぜひ第1作（PC-FX版ではエンディングにテーマ曲の挿入&CG追加でおトク）からどうぞ。ちなみに，これは光栄のゲームです。『三國志』や『信長の野望』『水滸伝』といった雰囲気からは想像もできない，ピンク色の画面がまぶしい……(笑)。

【奈良市・陳応建設(株)23歳】

梅雨時は蒸し暑く，湿度も高くて大変ですが，それにも負けない投稿をお待ちしています。

☆あのドキドキをおぼえているか！？

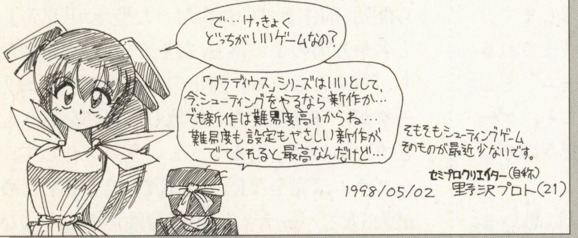
「コナミアンティークコレクション」で、ひさしぶりに「グラディウス２」をやってみました。たまたま「グラディウス外伝」をクリアしてまもない時期だったので、最新作と過去の名作を比較してみるいい機会だと思いました。結論から言うと、いちばん決定的な違いは、新作のほうがあきらかに仕様がやさしいという事でした。難易度設定から、こまかい当たり判定まで、なにもかもがやさしいのです。

やさしいといっても、だから新作の勝ち！といってるわけではありません。むしろ逆です。難易度も変えられない。ステージも機体も選べない。そういう硬派な仕様の「グラディウス２」は、最近のゲームにはない「よーし、クリアしてやる」と思わせるようなたまらない魅力があるのです。

最近のゲームはやたら親切なため、楽にエンディングがみれてしまうものが多く、そのぶんクリアした時の感動（達成感というか…）がうすく、興ざめしてしまうことがあります。途中でいき詰まると、クリアする喜びを知らずに、そのゲームをすぐ投げ捨ててしまう人も多いんじゃないでしょうか。

「グラディウス２」は、なかなか先へ進めないけど、そのぶん先をみたくて必死に挑戦を続けました。そして最後はこのゲームを制したのです。このときばかりは、子供みたいにはしゃいで（暴れて）大喜びしましたね。そして忘れてたあの思いが蘇ったのです。あなたはゲームでなかなか先へ進めない悔しさをおぼえていますか？意地になって何度も挑戦したのをおぼえていますか？最後の敵と戦ってる時のドキドキをおぼえていますか？そういう思い出のある人は幸せかもしれません。

ただ、だからってさあ！古いゲームをやろうというのはお勧めできません。古いゲームはクソゲーも多いし、内容もしょぼい。接触も悪い。目にも悪い。気軽にやるんなら親切な新作がお勧めです。実際「グラディウス外伝」は最高にいいゲームです。親切でなおあのドキドキもあります。もお大満足っす。



難易度

ゲームの親切さと達成感のバランス

▲【埼玉県所沢市・野沢プロト21歳】……

■山田：最近のシューティング・ゲームは、難易度が上昇傾向にあるという話をよく聞きます。「がんばれば乗り越えられそうな壁」というのが理想的な難易度なのですが、万人に合わせるのはむずかしそうです



中古①

開発者側から見た中古ソフト問題

▲【神奈川県横浜市・色瀬秋代26歳】……

■山田：おひさしぶりの色瀬さんです。現在は某ゲーム・メーカーで開発の仕事をやっているそうで，ユーザーとは反対の立場からのホンネの意見ということです

中古売買とコンティニューについて

４月号230ページの新谷さんの意見を読んで、大変関心させられました。確かに**『ソフトの値段が高い』**、**『ソフトの販売数が多い』**、この２つの要素が中古売買の増加を促しているのは事実です。しかし、ソフト中古売買増加の原因は、ゲーム・システムにもあると思います。

まず中古ソフトに多いのは、**『誰でも早解きが出来てしまうゲーム』**なのです。何故、『早解き出来るゲーム』があるのでしょうか？その原因として、まず**『コンティニューの存在』**が挙げられます。よくゲームに使われる『コンティニュー』というものは、プレイヤーのキャラが敵キャラにやられてゲーム・オーバーになった時に、よく使う手段ですね。しかし、この『コンティニュー』によって、ゲームをつまらなくしているのも事実です。と言うのは、『たとえ敵にやられても、コンティニューで復活』を繰り返した後に、短時間でエンディングを見ることが出来るからです。そして、いつしかプレイヤーは飽きてしまい、買ったソフトはリサイクル・ショップ行きになってしまうのです。こうして、中古ソフトが氾濫する訳です。

本来シューティング・ゲームやアクション・ゲームには、プレイヤー・キャラのストック（つまり、３機設定のこと）があります。そしてこのストックが、スコアのエクステンド（又は１ＵＰ）によって１つ増えることは、皆さんもご存知でしょう。しかし、その上にコンティニューは必要なのでしょうか？ゲーム・スタート時に用意されたストックだけでは、そのゲームのエンディングを見るのは無理なのでしょうか？そうではないはずです。本当にゲームを楽しむと言うことは、プレイヤーの実力で**どこまで進めるか**、攻略できないステージがあったらいかにして**それを攻略するか**、そうして楽しむのが、ゲームを楽しむことだと思うのです。さらにそうすることで、プレイヤーの腕もいつしか上達しているものなのです。それに本当なら、プレイヤーのストックも必要ないのですが、それだけでは難し過ぎるので、あえてストックやエクステンドなるものが用意されているのです。その点でナムコの『ゼビウス』やコナミの『グラディウス』は、優れていたと思います。

又、ＲＰＧやＡＶＧには、データ・セーブというものが、コンティニューの役割を果たしています。しかしこの手のゲームの場合『プレイヤー達が魔物にやられて全滅しても、あらかじめセーブしたデータをロードすればＯＫ』だとか、ドラクエ・シリーズのように『プレイヤーが死んでも、教会で生き返る』などというパターンがあるので、そのために**『短時間でクリア出来てしまうゲーム』**になってしまいます。が、だからと言って、データ・セーブ機能を無くせばせっかく苦労して育てた、まだ殺されてもいないキャラを次の日に又、最初から育てなければならなくなってしまい、煩わしくなってしまいます。だからデータ・セーブ機能は、**そのゲームを途中で終える時に使う**のがふさわしい。そして『ウィザードリィ』のように、敵に殺され全滅してしまったらそのセーブ・データも消えるようにするべきだと思います。そうすればプレイヤーは、**『早解きをしよう』**などと考えなくなるでしょう。

結論から言えば、中古ソフトの氾濫を防ぐには、ソフトハウス側がこういったゲームの**コンティニュー・システムの改善をするべき**ではないでしょうか。もっともそうしたところで、ユーザーの中古売買に対する考えが変わらなければ同じ事でしょうが…。

千葉県君津市　　P.N.ルート16ＴＵＲＢＯ

中古②

コンティニューがゲームの寿命をちぢめる？

▲【千葉県君津市・ルート16ＴＵＲＢＯ?歳】……

■山田：個人的には、コンティニューは「ゲームがあまりうまくない人に対する救済手段」だと考えます。上手な人はコンティニューに頼らず遊べばいいのですし，プレイヤー側に選択権のある親切さは必要だと思います

TOMB RAIDER2

Core Design／PS／1998

洋モノなんで調子に乗ってアルファベットを使っちゃいましたがそれにしてもむちゃくちゃ面白かったわ、コレ。なんか久しぶりに“ゲームで遊んでる”って感があったな。

本作を簡素に説明するなら“仕掛けられた謎を解き、罠をかいくぐりながら、スタートからゴールまでの道のりを楽しむ３Ｄのアクション・ゲーム”…となりますが移動可能範囲が恐ろしく広いうえゴール地点の指図が一切ないので昨今の親切極まりない一本道ゲームに慣れてしまっている人ほど行くべき方向が分からず途方に暮れてしまいます。しかしそこで諦めずに『インディ・ジョーンズ』よろしく“どこかに必ず何かがある”との心持ちで進入可能な場所の発見や重要アイテムの探索を始めだした人にのみ本作を心底楽しむ資格が与えられます……って言い過ぎか!?

仕掛けられた謎はいずれも高い難易度を誇ってますが“こんなん分かるわきゃねーだろ”との理不尽さを感じさせるリドル（＝謎）は、実はひとつとしてありませんでした。どれも人間の盲点を見事についてるヤツばかりであり解き終えたあと無言で納得させられる大変巧みかつ絶妙なバランスです、いやホントに。

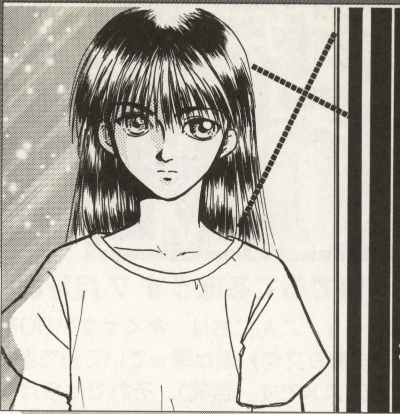
そして本作を更に面白くしている要素に“極端な自由度の高さ”があります。たとえば先へ進むための重要アイテムを敢えて無視し体力を削って近道をしたり、敵だらけの正面から突破するのではなく罠だらけの裏門から進入したり、とスタートからゴールまで千差万別な楽しみ方をできる局面が山のように設置されています。

また良い点のひとつに“いつでもどこでもセーブできる”ことが挙げられます。２分に１回（場所によっては５秒に１回）死ぬゲームにおいてこれはストレスを軽減させる本当に貴重なフィーチュアだと思いました。おかげで私のパッドは無傷だった。ありがたや。

後半に行くほどにシビアな技を要求されはしますが難易度の付け方にしっかりとした緩急があったおかげで諦めを感じることは皆無でした。苦難を乗り越えた先にかならず一息つける場面が配置されている構成テクニックは実にウマいと言うか何と言うか。

エンディングは非常にあっけなく余韻もへったくれもないまま唐突に終わりますが、このゲームの目的はラスト・シーンを見ることではなく各ステージの仕掛けを刹那的に楽しむ点にあり、アンチョコにたよった瞬間クソゲーと化す作品の典型です。引かれたレールは一本道ですがそこから色んなはずれ方（個性的な遊び方）を楽しめる本作はある意味とても“ゲームらしいゲーム”だと思います、少なくとも私は。5800円（＋５％）ぶん確実に楽しめますよ〜。

♪Garden Of The Moon/LANA LANE　　1998年３月７日　勝又弓雄



▲京都市・鶏小屋

読者間レビュー

『トゥームレイダー2』(PS／ビクターソフト)

◀【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……

■山田：各ステージの仕掛けを乗り越え，自分で解法を見つけ出すタイプのゲームは，いままでは2Dがほとんどでした。そういったゲーム性を3Dに昇華させた好例と言えるでしょう

新規募集　新コーナー開設のお知らせ

以前にもお伝えしましたが，読ホンは開始以来，今年で10年目を迎えております。読者のみなさんから寄せられた率直な意見や感想を掲載するという，スタート当初からのスタイルは，この9年間でまったく変わっていません。もちろん，今後も変える予定はありませんが，連載10年目という節目にあわせて，読ホン自体を多少リニューアルしたいと思っています。そう，数年前から言いつづけてきた「読ホン改造計画」が，ついに発動するわけです。長かったですね。

さて，その改造計画の一環として，新コーナーの設立を計画しているんですが，今月はその告知をしたいと思います。

①ひとくち意見・感想集

以前にも募集していましたが，100〜300文字くらいの短文による意見・感想を掲載するコーナーを新設します。おもに，読ホンに掲載された意見に対する感想を送ってきてください。「自分も同感」「私はそうは思わない」など，簡単な内容で結構です。

②メーカー直撃・代弁インタビュー

ふだんみなさんがゲーム・メーカーに対して思っていること，言いたいこと，質問などを，読ホンがかわりに聞くコーナーです。「こんなゲームを出してほしい」というやわらかい話から，「このゲームのここの部分は，どうしてこういう表現にしたのか？」という質問まで，みなさんが聞きたいことを直接ぶつけてみたいと思います。

③読ホン世論調査

ベーマガ読者から意見を聞いてみたい，という質問や疑問を掲載します。「ゲームソフトの発売延期って，どの程度まで許せる？」といった社会派なものや，「ゲームソフトを1年に何本くらい買ってる？」といった好奇心によるものなど，どんな内容でもOKです。

以上の新コーナーへの投稿を募集します。投稿が集まりしだい，誌面にて掲載を開始する予定です。また，ここに書かれていない新しい読ホン改造案や要望などもありましたら，どんどんお寄せください。

なお，通常の投稿のほうも，ひきつづき募集中です。最近は問題を提起するような投稿が多くなっていますが，もっと気軽な内容のものもお待ちしています。ゲームに関するなにげない雑感，「今日ゲーム・センターでこんなことが……」といった身近で起きたできごと，全国の読者に知らせたい話，そして読者間レビューなどなど，ゲームに関することならなんでも受け付けていますので，どんどん投稿してください。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

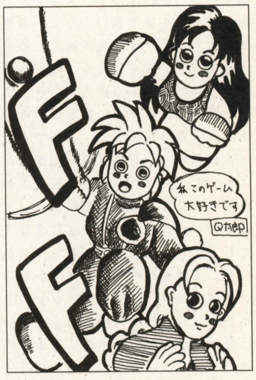
激筆★投稿野郎!!&お嬢様。



◆東京都東久留米市・比呂
★せくしぃなオネエさん。踊り子さんかな？なんとなくアラビアンな香りが…

■てるてるぼうず 7月号■

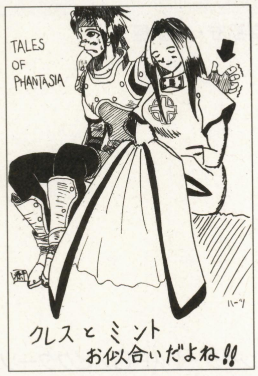
梅雨！になってるのかなぁ・・・。こんにちは，あくせすROOMのお時間です。みなさんいかがお過ごしでしょうか？（←決まり文句）雨が降っていて外で遊べない，なんて時はあくせす宛のハガキを描きまくるのがオススメです（苦笑）。それでは今月もお楽しみください。（つぐ美）



◆愛知県豊川市・Q太郎
★一瞬、ポポロ〜かと（苦笑）。ぬいぐるみとかあったらカワイイかも



◆滋賀県長浜市・JAM
★受験生だったの？今は遊び放題だね（笑）！でも、勉強も忘れずに



◆大分県・ハーツ&福岡県・源平
★合作って、大変じゃない？いつも感心してします…ほんと、すごいよ



◆滋賀県大津市・来夢ん
★梅雨はジメジメするから、こんなカッコが涼しくていいかも



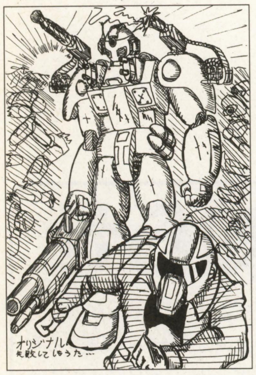
◆神奈川県秦野市・夏夕樹
★この耳は自前なのかしら…ほ・ほしいかも。ゲームは…時間なくてね…



◆東京都渋谷区・那飛鳥秀之
★トーンが潰れなければいいのだけど。PCの買い換え、完了しましたか？



◆神奈川県相模原市・ジョージ
★この服、装飾多くて着るのがちょっと大変そう…え？そんなこと聞いてない？



◆愛知県額田郡・邪道坊や
★私が知らない、一昔前のマンガちっくな感じ（なにそれ？）がグ〜です



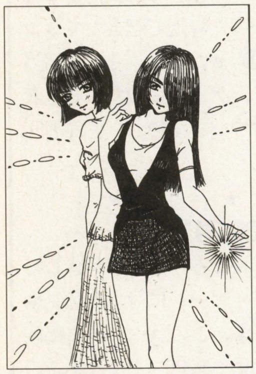
◆神奈川県川崎市・松田ぱんれい
★ジャンヌ様ですね。私は一時期ジャックさんを使ってたことが（苦笑）



◆高知市・Cocofille
★…お身体大丈夫でしょうか？無理しないでくださいね…

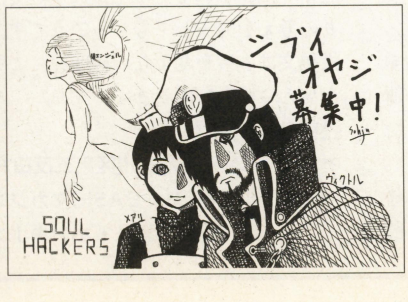


◆京都市・鶉小屋
★人気の悠久、クリアですか！私も少しはゲームの時間が欲しいな



◆徳島市・早蕨しをん
★ナイスばでぃなオネエさんの、何やらあやしい魅力が…

今月の横



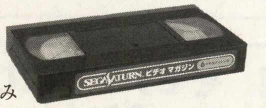
◆静岡県藤枝市・うそつきエス
★オヤジと言えば戦うウルヴァリンさんがオススメ。倍率7倍の今月の横でした。

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト・ハガキ・サークル告知等を募集しています。黒インク・ペン等で描いてください。鉛筆・色ペンなどの使用はご遠慮ください。また，横位置のハガキも募集中。住所・氏名（P.N）を記入し，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

ベーマガ おたのしみプレゼント 7

1 『セガサターン・ビデオマガジン』6月発売タイトル号



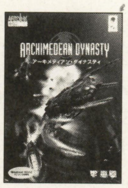
6月発売のセガサターン新作ソフトのチェックができるおなじみのビデオ。サターン・ユーザーは要チェック！
提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 セガサターン用『ワールドカップ'98フランス～Road to Win』ソフト



ワールドカップをフィーチャーしたサッカーゲーム。日本代表選手が実名で登場！日本代表とシンクロしよう。
提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

3 Windows95版『アーキメディアン・ダイナスティ』ソフト



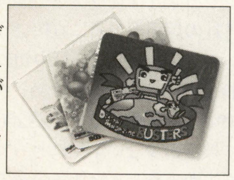
海底を舞台に壮大なストーリーが展開する潜水艇3Dシューティング・ゲーム。反射神経と冷静な判断力が試される。
提供：アートディンク／5名様

4 ベーマガオリジナル・マウスパッド



春の東京ゲームショウでも人気だったオリジナル・マウスパッド。今月も10名の読者にプレゼント！
提供：ベーマガ編集部／10名様

5 『バスターズ』オリジナルマウスパッド3枚セット



メール配信サービスやゲームやPCに関するニュースを取り上げているバスターズ（http://www.busters.or.jp/）のマウスパッド。
提供：ケイネット／5名様

6 アーケード版『スターグラディエイター2』シークレットファイル



カプコン・ファンおなじみ、シークレットファイル。「ゼルキンマン」他、謎の（？）4コマまんがも掲載されてます。
提供：カプコン／5名様

7 「Cyrix」ボールペン&消しゴムセット



CPUメーカー「Cyrix」のロゴ入りボールペンと消しゴムをセットで。
提供：ナショナル セミコンダクタージャパン／10名様

8 セガサターン用『少女革命ウテナ～いつか革命される物語』テレホンカード



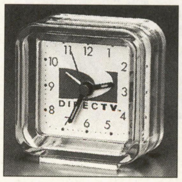
アニメにも原作にもない、完全オリジナル・ストーリーで展開するゲーム版ウテナ。発売記念のテレホンカードを。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

9 「DIREC TV」放送衛星の位置がわかる方位磁針



アンテナセットの際に大活躍するコンパス（？）これさえあれば放送衛星の位置が調べられるぞ。
提供：DIREC TV／1名様

10 「DIREC TV」置き時計



衛星デジタル放送の「DIREC TV」のロゴがデザインされた時計。見たい番組を見逃さないように。
提供：DIREC TV／1名様

11 「DIREC TV」Tシャツ



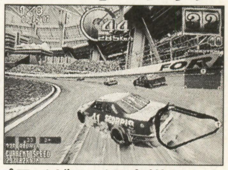
高画質・高音質の放映が楽しめる「DIREC TV」のロゴ入りオリジナルTシャツ。夏場の必需品です。
提供：DIREC TV／1名様

12 Windows95版『STARCRAFT』Tシャツ



『ウォークラフト』の流れをくむリアルタイムSLGに登場するキャラクターをデザインした，ソフト発売記念のプレミアムTシャツ。
提供：ソース／2名様

13 アーケード版『デイトナUSA 2』Tシャツ



実績世界一を誇る，業務用体感ドライブ・ゲーム『デイトナUSA』の続編の稼動を記念した特製Tシャツをプレゼント。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

14 アーケード版『ストリートファイターIII』カレンダー



ストIIIのビックなカレンダー。今年のカレンダーなので，あと半年使えます。応募は官製はがきにて，6月15日締め切りです。
提供：カプコン／5名様

15 『ロックマン』カレンダー



10周年を迎えたロックマンのカレンダー。こちらもあと半年しか使えませんが…。応募は官製はがきにて，6月15日締め切りです。
提供：カプコン／5名様

'98年5月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は香川県大川郡・三沢駿之介さん他1名【2】『PS版ダビスタビデオ』は北海道亀田郡・佐々木理子さん他4名【3】『エーベルージュ2』ソフトは茨城県多賀郡・末永幸一さん他9名【4】『ピクシーガーデン・アドバンスト』ソフトは岐阜県郡上郡・猪島 望さん他2名【5】『億万長者への道』ソフトは福島県双葉郡・梅松 徹さん他2名【6】『BOYS BE…』ソフトは千葉県松戸市・榎本雅和さん他4名【7】『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズVol.1』ソフトは大阪府交野市・佐藤晋也さん他1名【8】『反射でスパーク』ソフトは東京都武蔵村山市・武田裕介さん他2名【9】『タイムボカンシリーズ ボカンですよ』ソフトは福岡県北九州市・野津 章さん他2名【10】『イケてるナイナイ目指せ・お笑いの星』は徳島県三好郡・小川正二さん他4名【11】『対戦タントアールサシっす!!』ハイソックスは青森市・工藤直樹さん他2名【12】『ストリートファイターIII 2nd インパクト』シークレットファイルは埼玉県飯能市・宮沢啓之さん他4名【13】『マーヴルvs.カプコン』シークレットファイル&ポストカードは岡山県浅口郡・大橋正義さん他4名【14】「ソフなび」ロゴ入りテレホンカードは秋田県仙北郡・小松弘尚さん他4名【15】『サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ』テレホンカードは愛知県小牧市・桑原田俊宏さん他4名【16】『ドラゴンフォースII～神去りし大地に』テレホンカードは京都市・服部隆雄さん他4名【17】『英語上達ビバリーヒルズ高校白書』卓上カレンダーは宮城県仙台市・内海 明さん他4名

'98年5月号『A5パーフェクトセット』プレゼント当選者
静岡県榛原郡・原 拓也さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください（14・15除く）。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：1998年7月7日必着
発表：9月号（8月8日発売）

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

「東京ゲームショウ '98秋」1998年10月9日～11日「幕張メッセ」で開催決定！

春は14万人を越える来場者で賑わった東京ゲームショウの次期開催が，1998年10月9日(金)～11日(日)の3日間に決定した（9日はビジネスデー）。会場は幕張メッセ（千葉）で，前回と同様八つの展示ホールが使用される予定。「キッズコーナー」，「ファミリー優先入場受付」，「PCコーナー」など，前回好評だった幅広い層に受け入れられるようなコーナーも設置され，これまで以上に充実した内容での開催が期待できる。

光栄20周年記念キャンペーン ～いまならついてるテレホンカード！

1978年7月の設立以来，『信長の野望』『三國志』『蒼き狼と白き牝鹿』の歴史三部作をはじめ，『ウイニングポスト』『大航海時代』『アンジェリーク』など，シミュレーション・ゲームを柱にユーザーから高い評価を受けつづけている光栄が，会社設立20周年を記念して「光栄20周年記念キャンペーン」を実施する。

1998年6月5日(金)～8月31日(月)までのキャンペーン期間中，下記の対象商品購入者全員に商品ごとのテレホンカードをプレゼントするというもの。昔からのファンも新たなファンも，光栄作品を集める絶好のチャンス！

対象商品：＜Windows95版＞
①チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ
②織田信長伝
③三國志Ⅵ
④大航海時代外伝
⑤ウイニングポスト3 with パワーアップキット
⑥信長の野望・将星録 with パワーアップキット
⑦水滸伝・天導一〇八星
⑧大航海時代Ⅲ
⑨ゴルフ大会
⑩手談対局Ⅱ
＜Macintosh版＞
①ウイニングポスト3 with パワーアップキット
②信長の野望・将星録 with パワーアップキット
③大航海時代Ⅲ





『サクラ大戦』をモチーフにしたお店「太正浪漫堂」オープン！

4月に発売されたセガサターン用ソフト『サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ』も150万本以上の売上を記録するなど，セガサターンを代表するソフトのひとつ『サクラ大戦』。このサクラ大戦とその架空の時代背景をテーマとした専門店「太正浪漫堂」が，6月13日(土)，東京・池袋のアミューズメントスペース「池袋GIGO(ギーゴ)」にオープンする。

「主人公の真宮寺さくらを始めとする帝国歌劇団・花組面々も時々顔を見せる太正時代のお店」というイメージコンセプトの店内には，ゲームソフトをはじめ，書籍，CD，ビデオ，グッズのほか，大正レトロ感覚のブリキのおもちゃなど懐かしのものまで300を越えるアイテムを販売。限定オリジナル商品も順次企画販売される予定。

6月13日のオープン当日は，先着1000名，3,000円以上購入者に，太正浪漫堂オープン記念特製オリジナルTシャツがプレゼントされる。また，サクラ大戦オフィシャルファンクラブ「太正浪漫倶楽部」会員の人は，案内DM持参の場合，もれなく会員限定オリジナルペンダントボールペンがもらえるぞ。

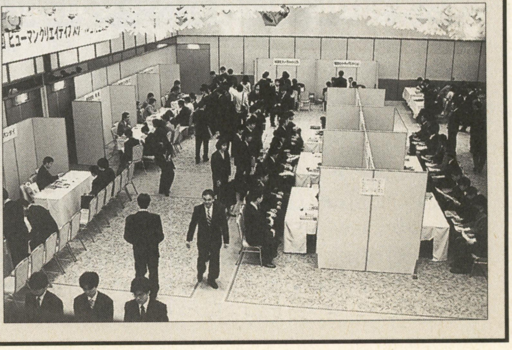
■「太正浪漫堂 池袋GIGO店」
■**所在地：**東京都豊島区東池袋1-21-1 池袋GIGO 5F　TEL：03-3981-6906
■**営業時間：**10:00～20:00

ヒューマンクリエイティブスクールが合同企業説明会を開催

ヒューマンクリエイティブスクール（東京都武蔵野市，櫻山義治学校長）は，5月23日に東京都武蔵野市の吉祥寺第一ホテルで「第7回　ヒューマンクリエイティブスクール合同企業説明会」を開催した。

この説明会は，ヒューマンクリエイティブスクールの就職を控えた2年生を対象に，ゲームソフト会社各社の採用担当者に直接会うことのできる機会を設けるために毎年行なわれているもの。例年は5月中旬に行なわれていたが，就職協定の廃止により企業の採用活動が早まったため，今年は1か月早めたこの時期に行なわれた。企業側19社と，同校の2年生約200人が参加した。

企業との接点とを直接持つ機会の少ない学生にとって，この説明会はまさにチャンス。せっかくの機会を生かそうと，参加各企業のブースで熱心に話を聞く姿が各所で見受けられた。参加企業側としても，将来の有望株を見つけられる絶好の機会として，真剣そのものだった。



「君も日本代表！」～ワールドカップバージョン・ゲーム大会

「ワールドカップ'98 フランス大会」開催に向け，ゲームの世界でも大会にちなんだソフトなどの企画が目白押し。

そんな中，日本対アルゼンチンの対戦が予定されている6月14日(日)，幕張メッセ（千葉）の国際会議場でワールドカップ公認ソフトを集めたゲーム大会の開催が決定！6月10日から開催される「ハイビジョン国際映像祭」の関連イベントとしての開催となる。

当日用意されるサッカーソフトは，セガ『ワールドカップ'98 フランス』(SS)，コナミ『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98』(PS)，『実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98』(N64)，エレクトロニック・アーツ『FIFA:Road to World Cup98』(PS，N64予定)。

会場には300インチの大画面モニタも用意され，他では味わえない大迫力でサッカーゲームを楽しむことができる。勝ち抜いた参加者には豪華賞品が！

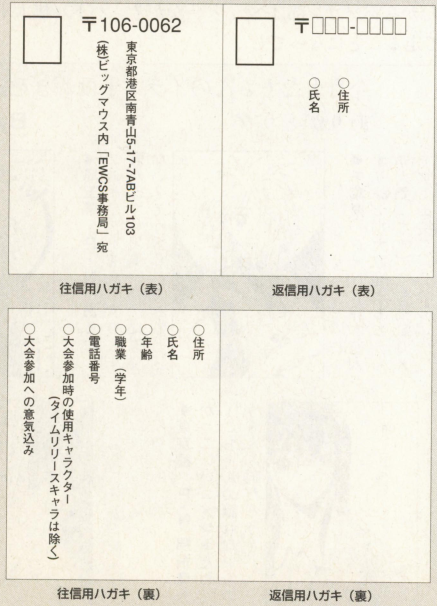
■開催日時：1998年6月14日(日)14：00～16：30
■場所：千葉・幕張メッセ 国際会議場
＊入場無料（ただし，入場制限を設ける場合があります）
■主催：ハイビジョン国際映像祭日本委員会
■協賛：セガ・エンタープライゼス，コナミ，エレクトロニック・アーツ
■協力：ハドソン
■運営：総合ビジョン

「エアガイツ・ワールドチャンピオンシップ」参加者募集！

従来の3D格闘とは一線を画すシステムで人気のアーケード・ゲーム『エアガイツ』の世界大会開催が決定！アメリカ，ヨーロッパ地区，韓国，香港，シンガポール，オーストラリアからの参加が予定されており，7月26日(日)に日本一決定戦＆世界大会が開催される。成績優秀者には豪華賞品も用意されているぞ！キミも世界の頂点に挑戦しよう。



■開催日時：1998年7月26日(日) 10:00～18:00
■場所：池袋駅ターミナルビル・メトロポリタンプラザ8F METホール
■参加応募締切：6月30日(火)必着
■参加応募資格：①対COM戦で8ラウンドを6分40秒以内にクリア可能 ②当日自費で会場まで来られる人
■応募方法：必ず往復はがきにて右記の記入例にならい応募してください。
＊応募者が300名を越えた場合は事務局で抽選。当選者には7月上旬前後に大会詳細・当日スケジュールが発送される。
＊応募はがきは1人1枚までとし，複数応募は失格となる。記入漏れ等のある場合も失格の可能性あり。



▲往復はがき記入例

「東京ジョイポリス」にヘアースタイル変身空間「Bi Men's Factory」登場！

セガ・エンタープライゼスのアミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」に，6月6日(土)から10月31日(土)までの毎週土・日曜日に「Bi Men's Factory」(美・メンズ・ファクトリー，"美しい男性を生み出す工房"の意）と称する，プロのメイクアーティストによるヘアーアレンジコーナーが設置される。

これは，短時間かつリーズナブルな価格でプロヘアデザイナーによるヘアーアレンジを体験できるもの。今まで女性を主に対象としてきたヘアーアレンジを男性でも楽しめるよう演出，変身後の姿を記念撮影することもできる。

■場所：東京ジョイポリス 3F エスカレーター横
■期間：1998年6月6日(土)～10月31日(土) 毎週土・日曜日
■時間：12:00～20:00
■料金：800円(予価) ヘアーアレンジ＋フォトセッション
■定員：2名（1時間 約20名）
■ヘアーメイクデザイナー：野村尚宏，田口貴美 他
＊渋谷，原宿の各ショップで配布のイラストレーター「イケダハル」デザインのフライヤーを持参の場合200円割引に。

『フロッガー』オリジナルTシャツプレゼント！

1981年にコナミからアーケード・ゲームで発売されたアクション・ゲーム『フロッガー』がプレイステーションで復活！5月末にハズブロージャパンより発売された。

単なる復活ではなく，サウンド，ビジュアル，ステージ構成あらゆる面でパワーアップ。4人で遊べるレースモードも搭載し，ゲーム初心者から硬派ゲーマーまで幅広い層で楽しめる「ほのぼの＆ハード」なゲームに仕上がっている。お父さんカエルをあやつって，迷子の子ガエルたちを救い出そう！

このゲームの発売を記念して，10名の読者に『フロッガー』オリジナルTシャツをプレゼント！



■応募方法：はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記のうえ下記あて先まで。
■応募先：〒150-0001 東京都渋谷区神宮前2-6-6-503 (有)エヌ・アンド・エムプロジェクト「フロッガーTシャツ プレゼント」マイコンBASICマガジン係
■応募締切：1998年6月30日

「世界の蒸気機関車」プレゼント・キャンペーン実施中！

富士通パレックスから発売中のCD-ROM『世界の車窓から』シリーズの発売3周年を記念して，オリジナルビデオ「世界の蒸気機関車」プレゼント・キャンペーンが実施されている。

『世界の車窓から』シリーズ購入者の中から抽選で500名にプレゼントされるこのビデオには，1987年から鉄道風景を紹介してきたテレビ番組「世界の車窓から」から，とくに人気の高い蒸気機関車のみを厳選して収録，鉄道ファンならずとも魅了される内容になっている。

■対象商品：『世界の車窓から』シリーズ（フランス編・アメリカ編・ドイツ編・スペイン編・スイス編2）
■応募方法：対象商品いずれかのパッケージカバー見返しにある応募券（1本につき1枚）を切り取り，2枚1口として官製はがきに貼り，郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して郵送（＊商品同梱の登録はがきでは応募不可）。
■応募先：〒144-8588 東京都大田区新蒲田1-17-25　富士通㈱「世界の車窓から」プレゼント係
■応募締切：1998年7月31日（当日消印有効）

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは～!! そろそろ梅雨の季節へと突入ですね。読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？ 最近よ～こちゃんはちょっと気分を変えてみようかな？ なんて思ってパーマをかけました。しかし悲しいことに大失敗…。想像していた髪型とは遥かに違うものに。どうしても我慢できなくて１週間もしないうちにパーマをとっちゃいました。気分転換のつもりが結果的にはお金だけが無くなってしまい，余計にブルーになってしまったよ～こちゃんなのでした。みなさんこんな経験ってないですか？

それでは今月もSPSスピリッツ元気よくいってみよぉぉ～!!

AOKI x AOKI

最近メッチャあったかいねー。もぉ夏気分っス！ 天気がイイとハートまで快晴になっちゃうね！ ……ってガラにもないこと言いたくなる。でもさぁこの前の休日「キャンプやるぞーっ！」って予定してたら見事に「雨」。やんなっちゃうぞーっ！ って感じ……。梅雨だからシャーナイけど休日くらいは晴れろよなーって言うか，休日だけに降るのはよしてくれっ。

あっそうそう。近日発売予定の超激シューティング『怒首領蜂』のファンレターが会社に山盛りっ！ 本当にありがとうございます！ これからも応援ヨロシクねっ！

PS怒首領蜂

今月もＳＰＳスピリッツ読者のみなさんにだけお送りする怒首領蜂キャンペーンの実施予定をお伝えしましょう!!!

応募方法は『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに『ＳＰＳスピリッツ特別キャンペーン係』と余白に記入し記入欄にしたがって氏名や住所を忘れずに記入してください。後はハガキに50円切手を貼ってお送りください。

ＳＰＳへの一言もヨロシク!!!

詳細・進行状況はＳＰＳ ホームページでご確認ください。

バトル棋太平

ＳＰＳホームページにてバトル棋太平Ver1.0.1.1を無料ダウンロードで配布中!!!バトル棋太平ダウンロード数は遂に2000カウントを超えました!!! バトル棋太平ユーザーの皆さんいつもログインありがとうございます！ おかげさまで日夜バトル棋太平は賑わっております!!!

バトル棋太平は今後さらにバージョンＵＰして行きます!!!

『バトル棋太平 』には『リアルタイムチャット』『待合室』『対局観戦』『掲示板』『プロフィール設定』『バナー広告』の多才な機能盛りだくさん!!!

インターネット通信が可能であればぜひダウンロードしてください!!!

ＳＰＳスピリッツ読者の皆さんログイン待ってますよーっ!!!

SPS回線増強計画

今夏８月からＳＰＳのインターネット専用回線が大幅増強されます。ＳＰＳのホームページやバトル棋太平が一層快適にっ!!!

ぜひご期待くださいっ!!!

新入社員のご挨拶

はじめましてNEW社員のヤモンです。まさかこのベーマガに載るとは中学時代には考えも想像も何もしなかったでしょう。これって何かの因縁みたい…。ではベーマガにまつわる思い出話でも語ってみようかなぁ。あれは中学2年の頃だったかなぁ…。年に１度の「運動会」みたいのがあってそのなかに「部活対抗リレー」という種目があったんだ。ヤモンはパソコン部所属で人数も少なかったから部員総出で出場したんだと思う。その対抗リレーはその部の部具を持って走るという忌まわしいものだったんだ…。だからパソコン部はベーマガ等3～4冊＆FD持って走ることになってしまったんだ。そしてヤモンは最後から3番目に走ることに…。そしてリレースタート…。がしかし最強的運動部アクシデントが続発!!.幸運か不幸か部は上位に上がってしまった。そこでふっと思った。気楽に行くかぁ…。多分それが悪かったのだろう…。ベーマガを持って走る我が身に襲いかかったものは本が滑り落ちて行くというとんでアクシデントだった…。あまりにも気を抜きすぎてしまったのである…。おもわず立ち止まったところで本やFDがバラバラと落ちていった…。(ヤモン茫然自失…) その直後に襲いかかった不幸が実況アナウンス…。その時の心境は計り知れず…。そしてリレーの結末は…。とまぁベーマガを持ってダッシュしまくったヤモンでした。

よ～こちゃんのひとりごと

インターネット対局将棋「バトル棋太平」はもうお試しいただけましたか？そのバトル棋太平での出来事…。よ～こちゃんがバトル棋太平にぼーっと入っていたらチャットで「ベーマガのよ～こちゃんですよね？」って話しかけられたの。え読者の誰かがバトル棋太平に来てくれたんだ!!って すっごくうれしくなって「そうですいつも読んでくれてありがと～」とか答えて本気になってチャットしていたら「実は僕は開発室の人です」という返事が…。え開発室？ 誰？ と思ったらSPSのプログラマのお兄さんでした。毎月読んでくれているみたいなので読者には間違いないけどがっかり…。本当(？)の読者のみなさんバトル棋太平をきっかけにインターネットを始めてみてはいかが？ バトル棋太平でお会いしましょう！

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，ありがとう!!

By よ～こちゃん



◀三重県　P・N　レベッカ as NOKKO
お久しぶりです。極堂さんから連絡が来るといいね。



◀埼玉県　P・N　あるむ
このイラストを見てＡＯＫＩ君がぽつり川島○○に似てない？そう言われてみると…。



◀千葉県　P・N　鈴木有人
オリジナル大歓迎よもちろん非人間（なす）でも掲載ＯＫですよ（笑）。



◀京都府　P・N　鶏小屋
「毎月目を通しています」な～んてうれしいお言葉でしょう。ありがとう!!



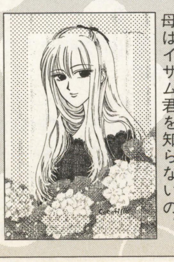
◀大阪府　P・N　しげピン
しげピンさんのベタ塗りはロットリングのペンとポスターカラーマジックを使用しているそうよ。



◀茨城県　P・N　あひるのひろこ(初)
はじめまして。雨に濡れたウィッチ梅雨の季節にはぴったりのイラストだね！



◀東京都　P・N　那飛鳥秀之
かっこいいコメントだわ。よ～こちゃんの譲れないものはう～ん…何だろう？



◀高知県　P・N　Coco fille
「あんたの書く絵の女の人はイザム君に似てる」と言うお母さんが素晴らしい！ 家の母はイザム君を知らないの。



◀栃木県　P・N　ねことりやすきち
アルルはと～っても気持ちよさそうだけどカーバンクルは苦しいかも…。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

はっぴぃばぁすでぃとぅみぃ…てなわけで秋浜です。え？　何歌ってるんだって？　いや，昨日（6/7）が私の誕生日だったことを思い出しまして。多分誰も祝ってくれないことを見越して自分で祝ってみました（誰も誕生日を知らないんだからしょうがないだろう！）。これでダービーも当たってりゃ最高の１日なんだけどなぁ…なんてね。この連載を始めてからもう１年。皆さん，そろそろ倦怠期になってませんか？　秋浜に物申すって人もいるでしょ？　いない？　いないね？　なら今月も（…自己中心的な…）。

from SULEPUTER!!

5/21に発売されたスタグラ２のサントラはもうみんな買ってるよね！　え，まだ？　おっと，そいつはいけねぇ（江戸っ子）。このCDには初回特典として豪華楽譜集とギターピックが付いてくるんだ！　ロックンローラー垂涎のこのピックのためだけに購入するのは全然アリ。さあショップへ急げ!!

続いてMIDIデータのお話。あの『もののけ姫』の音楽をMIDIデータとしてセルピュータレーベルで発売中。Roland SC88シリーズ専用ですのでご注意を。あなたのパソコンであのカウンターテナーがよみがえる！（いや，それは声の話なんですけど…）

こういったセルピュータレーベル関連の情報は，インターネット上のセルピュータレーベルコミュニケーションページにてご確認いただけます。アドレスは

http://suleputer.capcom.co.jp/sulehome/index.htm

です。ぜひ直接アクセスして，最新の情報をチェックしてみてください。

君はCFCに入会したかい!?

つづいてはＣＦＣのお話を。ところでＣＦＣって何だか知ってる？　カプコンのオフィシャルファンクラブの名前，カプコンフレンドリークラブのこと。今年で３年目を迎えたこのＣＦＣでは，左にも書いてあるセルピュータを大プッシュ中！　今月は会員だけがゲットできるオリジナルのＣＤを発売します。

タイトルは『ヴァンパイア アナザー・セレクション』。これまでに発売された『ヴァンパイア』シリーズのサウンドラック未収録の曲に，コンシューマ版のために書き下ろされた曲もプラスした垂涎の一品。1,100円（税込み）にてＣＦＣ通信販売のみの発売となります。

ＣＦＣに関するお問い合わせは同事務局まで。住所はこのページの上にあるものと同じ。電話は06-948-0555です。年会費3,000円で素敵な特典いっぱいのＣＦＣに君もすぐに集会しようぜ！ちなみに入会特典のハンドタオルは秋浜オススメの一品だったりします。

はまぁの部屋（4LDK）

それは部屋じゃなくて家の間取りだろ！　というツッコミはこの際無視。

この前，スタグラ２を何気なくやったんですよ。レイン様で（何故様付け？）。そしたらクレアに乱入されましてね。まあそこそこ頑張ったんですけど，結局やられちゃいました。それなりに対戦格闘はやってるんですけどね。

実は私，TGSでセイヴァーのブースにいてゲームをやりながら説明していたんですよ。『あんまり上手くないです』とか言い訳しながら。だいぶ突っ込まれましたけど。そのくらいは何とかできるんですけど，もうちょいと上手く（つまり強くってことですけど）できたら便利かなぁ，なんて考えてます。

我々は仕事としてゲームに接しているので，そのゲームに対する最低限の知識があればとりあえずOK。まあ上手くなくても問題ないんですけど，やっぱり少しでも器用に動かしてみたい！　というのが世の常人の常。ただやり込む時間がないのが悲しいところでして…以上，ゲーム好きがメーカーに入るとこうなる一例でした。

世は就職戦線まっさなか。私の妹（22歳大学４年生独身）も必死こいてます。自分の好きな道を行くのが人生をHAPPYに生きていく近道。信じた道を突き進んで頑張ってください。最後は説教じみたコメントで来月に続く!!

イラストギャラリー

先月募集したイラスト（懐かしのゲーム）なんですけど…よーく考えたら，発売日からこの原稿締切まで１週間しかないことが判明。来月になりそうです（ちゃんとイラストが来てれば，の話ですが）。まあ急いでいるわけではないので気長に待ってます。このコーナーへのメッセージや秋浜への不平不満も大募集（すな！）。今回はセイヴァーばっかです。



何気なく描いてある若葉マークがひじょうーにヤバそう。要するに調理する必要がないってこと。

◀**東京都・比呂**



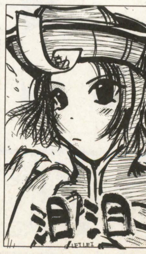
…毎回狙ってるでしょ？　違う？　こっちも毎回はまってますけど。４番！（これまたおなじみここだけトーク）。

◀**高知県・Cocofille**



おお，キングギドラー（どーゆー例えをしてるんだか…）。でも本当にこういうキングギドラがいたらファンになりそう。

◀**愛知県・芹里まいり**



▶**大阪府・藤井朱丸**

とりあえず今回はセイヴァーで採用ということで。例によって表のイラストが…（毎回これぱっか）。



▶**熊本県・特異点**

リリスです。この前久しぶりに彼女でセイヴァーやったんですけど，結構おもしろいですわ。J大パンチLOVE。



▶**福島県・霜平矢波**

リリス風モリガンはセイヴァーじゃないって？　まーまーいーでしょ。決めてるのは秋浜だし（理由になってない）。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

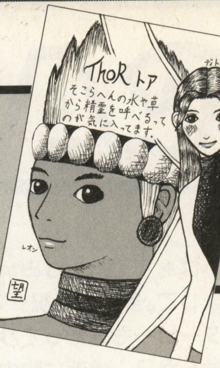
大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀望月ノゾム

竹崎 お・ま・た・せ・し・ま・し・たぁっ!! ついに発表となりました，セガの家庭用新世代ゲーム機っ！　5月21日にホテル・ニューオータニで開催された発表会は，もう，最高にすごかったぞう!! ベーマガ読者のみんなにもお見せしたくて，できる限り多くのテレビ番組や雑誌に来ていただいて，いろんなところで内容が紹介されるようがんばってみた。

奈美 そうですね。けっこうあちこちで報道されたので，ご存知の方も多いかと思いますが，新世代機の名前は「Dreamcast (ドリームキャスト)」っていうんですよ。

竹崎 それにしても発表会の人手はすごかった。じつに1500名の方が集まり，会場内は，ぎゅうぎゅうの満員電車みたいだった。入れなかった人もいたんだよね。

奈美 タレントの方とかも来てましたよねぇ。

竹崎 そうなんだ。ともさかりえさんや細川ふみえさん，梅宮アンナさんも，藤岡弘さんも…。だけど，ボクはマスコミ整理と取材対応をまっとうして全然タレントさんを見れなかったんだよう。

奈美 そりゃあ，仕事優先ですからね！

竹崎 でも，入交社長のインタビュー対応をさせてもらったのは，名誉なことだ。うん。だけど，作家の宮部みゆきさんにだけはあいさつしたかったなぁ……。

奈美 はいはい。ところで，「ドリームキャスト」って，どういう意味なんですか？

竹崎 この名前は，「夢」と「広くしらしめる」というふたつの言葉からの造語で，たくさんの人が参加して，それぞれの夢をたくさんの人といっしょに紡いでいこうっていうような意味が込められているんだ。「ドリームキャスト」のイメージカラーはオレンジなんだけど，果物のオレンジには，幸運を招く，っていう意味もあるそうだよ。

奈美 でもでも竹崎さん，読者の皆さんがお知りになりたいのは，それよりも「ドリームキャスト」って，どんなキカイなの？ どんなことができるの？ ってことなんじゃないですか？

竹崎 そうだな「ドリームキャスト」の大きな特徴は，ズバリ，「時間や空間の制約を超えて，他の人とふれあうことができる」ってことかな。「つながる」「ふれあえる」「自由である」っていうのが，今までのゲーム機ともっともコンセプトが違うところかな。

奈美 それって，どういうことですか？

竹崎 例えば，サターンでいうとパワーメモリーにあたる外部記憶装置が，「ビジュアルメモリ」っていうんだけど…。

奈美 「ドリームキャスト」のコントローラーに差し込めるんですよね。

竹崎 そうそう。しかも，大きさはマッチ箱より少し大きいだけで，液晶画面があって，方向キーやABボタンがついてたりする。

奈美 それって，小型液晶ゲーム機になるってことですよね。

竹崎 しかもプログラムが書き換え可能だったりする。でも，液晶ゲーム機になるだけじゃない。例えば4人で遊ぶとき，各自が自分の持ってきたデータをコントローラーに差し込んで遊んだり。

奈美 「さかつく」の対戦なんかも簡単にできちゃいますね。

竹崎 コントローラーにビジュアルメモリを差し込んだら，なんと画面付きのコントローラーに変身。テレビ画面の他に各コントローラーに画面があるってことは…。

奈美 他人に見せられない情報をコントローラーに表示できるんですよね。すごいっ！ これで麻雀対戦や手札を見せないトランプ対戦もできてしまう。

竹崎 これは，使い方によっては，意外と面白そうだよね。また，とりはずしたビジュアルメモリ同士を接続して対戦やデータ交換もできるのだ。

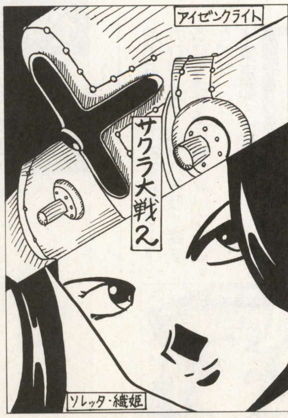
奈美 そのうえ，33.6Kbpsモデム内蔵。簡単に通信もできちゃうんですよね。

竹崎 早く遊んでみたいよ。

奈美 竹崎さん，ユーザーじゃないんですから！


◀ふじさき

スルドイ読みですねっ！　見事予想的中で掲載決定です！



◀MF2

竹崎さんはサターンソフト、全部持ってないハズ（メガドラソフトは全部ありマスが）



◀Aす

お久しぶり！ 今後は投稿戦士となるべく頑張って！



◀くにきち

「サクラ2」面白いですヨ。私は3回目（アヤナミ風）

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

えっ!?「他のメーカーさんのページはイラストがたくさんあって楽しそうだなあ」と思ってたら，な，な，なんと。読者の皆さんからの投稿だったんですね！　素晴らしいじゃないですか。……な，な，なぜに，このペエジにはイラストが来んのだ？　うちの担当者がヘンなヤツばかりだからか？　だったら，今度からまじめにします。ので，イラストください。

「みつめてナイト」した人，います？

おかげさまで大変好評です，みつめてナイト。わたしもプレイしました。ライズが好きです（きっぱり)。ちなみに「ときメモ」では虹野派でした（←趣味に一貫性なし)。あなたもお気に入りが見つかったでしょうか？

ゲームにハマったらテーマ曲も聴きたくなるのが自然の摂理。テーマソング&キャラクターソング集『みつめてナイトVocalize』を聴いてみるのはいかがでしょう。

このアルバムの重要なコンセプトは「ストーリーが持っている肌触りを表現する」ということです。

彼女たちはそれぞれに自分の過去や背景を持っていて，それらは彼女たちの今の望みや思いとは背反する場合さえある。いくつかの事情はゲームを進めるうちに明らかになっていき，それでも明るく振る舞う彼女たちが何ともいじらしくてせつない……そういったプレイヤーの感覚を1枚のCDアルバムで再現したい，と思ったからです。

だから，もちろんイケイケな曲は1曲もありませんし，詞も読むほどに味がでるようになっています。

あの感動のシーンがよみがえるソフィアの独り舞台「明日を夢見て」，アンの想いが心にしみる「恋をすると」，そしてメインテーマ「みつめて」。おなじみの3曲を筆頭に，レズリーやプリシラのイメージソングも，彼女たちの内面を表現するつもりで収録しました。特に「肖像画～Portrait～」「Memory」あたりは，素敵なメロディに出会えたことに少し感動してしまう，そんな曲たちになったと思います。

さて，こちらのコンセプトが「みつめて」ファンの皆さんにきちんと伝えられているか，感想を教えてほしいのです。ぜひ聴いてみてください。

まろやかな口当たりが自慢の『みつめてナイトVocalize』。せつない気持ちと，波の音も満載して（←聴けば分かる）店頭で待ってます。

梅雨真っ盛りの巻

どうにかなってしまいそうよ！　この，ムシアツっ！　ジメジメの蒸し蒸しは，人類の敵ね。雑巾を干しても，臭い臭い。梅雨は辛い。きっとこの歯が痛い原因も，あんなに犬が無駄吠えするのも，電車が遅れたりするのも，みんな梅雨が悪い！

この湿り気地獄を乗り切るメソッドを開発せねば，未来は暗い。おお，梅雨よ。オレ様の夢や青春を返せ！……と，憂さをぶちまけてしまいましたが，ここは強くなるチャンス（なんのこっちゃ？）　がんばって乗り切って行きましょうね。

そんなわけで，こん＊＊は，凶暴なアヴェです。純真な「さゆ鈴」ファンの方に怒られちゃうとまずいので，今回から「鈴」をとって，オリジナルの「アヴェ」へ戻しました。(さゆ鈴はどこ行っちゃったのかなぁ)

そんなわけで，優しいお兄さんのアヴェに今月のイチオシCDを紹介させろ！　っていうか，紹介させてくださいね♥

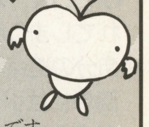
6月26日にコナミレーベルから「beatmania 2ndMIX complete」(KICA-7872)発売だ。スリリングなタイミングの快感に絶対ハマる！　新感覚のDJゲームが，beatmaniaなのだ。2ndMIXへと進化し，おもしろさとサウンドのクオリティーがさらにアップしてマッチョなマシンから響きわたるぜい。テクニカルなスクラッチプレイでDJ体験なのだ。各地ではbeatmania-マニア増殖中との噂が噂を呼びまくりで，祝！大人気（みなさまのおかげでございます)。

そんなbeatmaniaの攻略ポイントは，ズバリ，曲を覚えてしまうことだ。そしてリズムに乗ってボタンを刻んでゆけばステージクリア，スコアアップは確実。さらに，プレイに余裕が出て，このゲームが持つ次のレベルの楽しさを発見できること請け合い。では曲を覚えるにはどうすればよいか？

この「beatmania 2ndMIX complete」は必要アイテムですね。CDを聴いてアーケードへ走るか？　熱いプレイの余韻を自宅で楽しむか？　JAMおじさんの秘密が明かされたり，オフィシャル振り付け（？）を含む豪華ブックレットも期待大。

英語歌詞も掲載されているので，アヴェは歌いながらのプレイで気分爽快なのだ！　コレで，梅雨もブッ飛ぶぜぃ！

いわきちお兄さんの（ウソつき）墜落人生紀行



ども，「db-FM」担当いわきちです。

というわけで，正直に白状しようのコーナー！（うお～）

5月20日現在，まだ「db-FM」のリニューアルはできてません。

「クリック&デッド」も放送していません。

ここだけの話，ゲームショウイベントの放送も5月8日で終了する予定だったのを，前号の記事を見て「おいおい，それじゃこの記事見た人がアクセスしても終わってるやん」ってことで，延長しました。

さらに，「コナミミュージックインフォメーション」のデータが消えてしまって更新スケジュールも変動が激しいです。

さぁ，そんなこんなでますます盛り上がっていく「db-FM」に今すぐアクセスっ！（ヤケ）っていうか，いまごろはちゃんとリニューアルできるから！　絶対！　…あやしいけど。

それから，誰かイラスト送って！　このページ無茶苦茶寂しいやん！　誰も描かなきゃオレが描いちゃうぞ!!　(それこそ無茶）今回のテーマは「サーカスチャリー」だ！（なつかしすぎ）　上のあて先の【「コナミ流イラスト」係】まで。どかどか送ってくださいまし。

じゃ。

KONAMI INTERNET RADIO STATION
db-FM
http://www.konami.co.jp
TM

突発企画　連載第1回
今月の1枚！

「がんばれゴエモンのテーマ/おれはインパクト」

KIDA-7634　定価¥1,020(税抜¥971)

NINTENDO64用ゲーム「がんばれゴエモン　ネオ桃山幕府のおどり」のテーマソングシングル！「がんばれゴエモンのテーマ」をさわやかに歌い上げるのは日本が誇るスーパーボーカリスト影山ヒロノブ！　同時収録はゴエモンの操縦する巨大ロボット「ゴエモンインパクト」のテーマ「おれはインパクト」。ボーカルはアニメ界の重鎮，水木一郎だだっだぁ～！（マジ○ガーZ風）カラオケも入ってるから，みんなで歌おうぜっ!!



TG ステーション

PS版 天使同盟好評発売中

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

EMBRACE

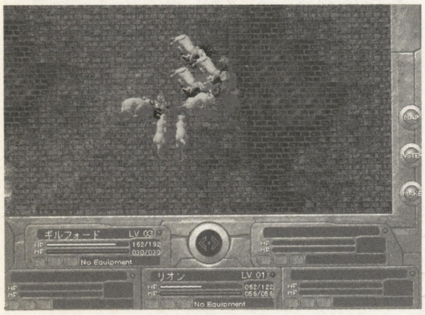
好評発売中

EMBRACEって，どんなゲーム??? っていう人，多いんじゃないかなぁ??！！

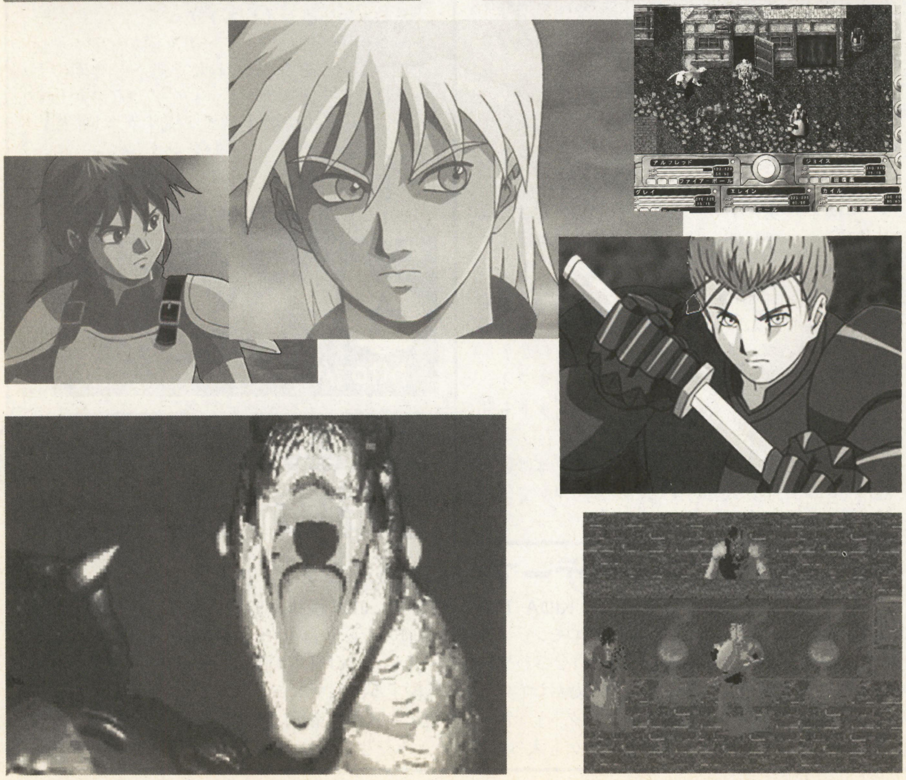
●EMBRACEはリアルタイムRPGだ！ ゲームはRPGだけど，戦闘は接触するだけでOK，パーティーの仲間も勝手に戦ってくれる。ただし，ほったらかしではやられてしまう場合もあるので，うまくフォローしてあげよう。

●自分の拠点が作れるぞ！ ゲームの舞台はダンジョン。途中で体力がなくなっても，簡単には引き返せないのだ。そんな時には，どっかの部屋を占拠して休息をとろう。拠点では家具を設置して，いろんなことができるぞ。

●どんなキャラクターでも仲間にできる！ 敵のモンスターはザコから中ボスまで，仲間にできる。仲間になったモンスターは主人公とともに戦い，成長していくのだ。いろんなキャラクターを仲間にして，自分なりのパーティーを作り上げよう。



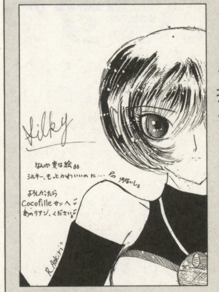




イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト



◀東京都
P・N 蒼霧羅夢
お久しぶりです。また，投稿再開してくれるなんて，すごくうれしいです。これからもどんどん投稿してください。



高知県▶
P・N Cocofille
あかりの頭は，ウサギ頭です……。
Cocofilleさんってすごく，スタイルいいんですねぇ。あかりと同じスリーサイズで，ウエストがあかりより細い!!



◀群馬県
P・N 藤 峰
「Warlocksやってくれた??」結構，はまるでしょ?? また感想聞かせてほしいなぁ

インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8751（代）
総務部 中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN6係
http://www.falcom.co.jp

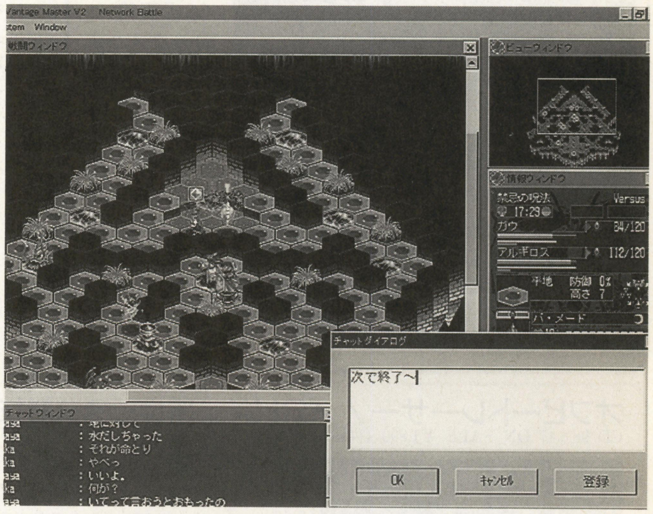
緊急速報！ヴァンテージ・マスター V2 7月発売決定！

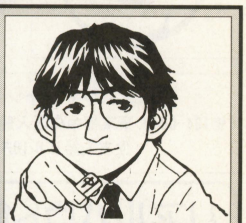


開発部からα版ができたと報告をうけ，さっそくインストール。わくわくしながら起動し，さっそくシナリオモードにチャレンジ。と，いきなり見たことないMAP。フリーバトルで確認すると，全52面すべて新しいMAPになっていた。短い期間でよく作ったな～と感心しつつ，さっそくプレイ開始。中盤までは楽勝で快進撃を続けてきたけど，途中からあれ？　と気づいた。こちらが出したネイティアルの逆属性を平気で出してくる。前作と比べちょっと違和感を感じたので，聞いてみると，コンピュータの思考ルーチンをより人間に近づけたとのこと。なぜなら，通信対戦機能もついて，人間対人間の戦いが頻繁にできるようになるので，それに慣れるためにも，常に敵の出したネイティアルに合わせてではなく，その場の状況に合わせて召喚するようバランスをとったとのこと。そのため，おとり作戦など，コンピュータ側をだますことが難しくなった。また，思考ルーチンを改良したので，MAPのバランスも全体的に調整したという。ここまで凝るか～！　でも難しくするだけでなく，苦手な人のためにeasyモードはサクサク進めるように調整したという。さすが。後半はさすがに苦戦したけど，何とかクリア。

今度は通信対戦だ！

さて，いよいよ通信対戦に挑戦。社内はLANでつながっているので，さっそくデザイン部のIに対戦を申し込む。簡単な設定と名前を入力するだけで，すぐにつながった。隠しキャラが使える！　と女神様を選択。Iはアドルを選んだ。いきなり宿命の対決だ！　一番心配してたのが相手が考えている間の待っている時間。長く待たされているとやっぱりイライラするからね。でも，そんな心配は必要なかった。チャット機能がついていて会話しながらプレイできるので，入力している間に自分の番がまわってきて，逆に時間が足りないくらいだった。「ここでキュリア出されたらやばかったな～」とか，「次はゼノス行くぜ！」とかいって違うの出したり，心理戦が展開できて，コンピュータ相手にはない面白さ。それと時間制限も４段階で調節でき，最初は長く，慣れてくるとだんだん短くしていけるのもGood！　もちろん大勝利で終わったぜ！





今は，エキスパートで苦戦中。さすがに手応えありすぎ！　この原稿の締め切りも近づいてきているのに，くやしくてついプレイしています。反省しなくては…でもやめられない。
みなさんもハマりすぎはほどほどに。

イース・エターナル大反響！

机の上にアンケートはがきの束が置かれてあるのを見て，一瞬クラっとしてしまった。多いだろうとは思っていたけどまさかこれほどとは，というのが正直な感想。イースに対するみなさんの思い入れの深さにびっくりするとともに，ありがたいな～と思いました。感想は懐かしいと，面白かったという意見がほとんどで，ほっと一息。でも中には苦言もあったし，ボス戦が難しい，早くイースIIの移植を（うぅプレッシャーが）なども多かったな～。みなさんの意見は全部目を通していますから，どんどん送ってくださいね。ここでは，みなさんの意見を一部紹介します（本当は全部紹介したかったけど）。

●今回のイースは最高の完成度でした！　昔のバージョンを持っているので，ここまですごくなっていると何も言うことがありません。マウスでの操作性もとても良く，遊びやすかったです（北海道　T・S）。

●最高におもしろかったです。PC-88，ファミコン，PC-ENGINEといろいろイースをやってきましたが，１番のできかと思います。イースの続編を心まちにしております（茨城県　H・Y）。

●私がPCを買ってから，最初に購入したのがこのイースでした。いまから10年前のことです。当時は楽しくて何回もプレイしたものです。今回このパッケージは，付録も含めて懐かしいの一言に尽きます。前から思っているのですが，毎回よくこの低価格でかつ低いスペックのマシンで稼動可能なソフトを提供していただいて，うれしい限りです。これからもよろしくお願いします（埼玉県　Y・M）。

●とても繊細なステキな作品です。とても良かったです。スタッフの方々のこだわりが，ひしひしと伝わってきました。PC-88の時代からイース&ファルコムファンですが，PC-88のイースの良いところをそのまま残してくれてとてもうれしく，懐かしかったです。もう10年も前の作品なのに同じように感動できるというのはやはり名作だからだと思います（長野県　T・A）。

●念願のあのイースシリーズがふたたびパソコンの世界へもどってきた。とてもとてもうれしいです（福島県　H・I）。

●イースは，いまでも最高です。今ではコマンド入力のRPGや，複雑な操作が必要なアクションRPGが多いなか，イースの操作はとても気持ちよく感じます（埼玉県　T・Y）。

攻略本発売決定！

７月にアクセラより「イース・エターナル」の攻略本が発売されます。MAPが掲載されていますのでお楽しみに！

餓狼伝説は終わらない ドラマCD初見参。

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS～
ドラマCD／SNK

CD.98.6.3 ON SALE　¥2,940（税込）

お待たせしました。今までドラマ化されなかったのが世界７不思議のひとつだった（それは大げさ！），餓狼シリーズについにドラマＣＤが初登場。主役のテリーに加えて新たなキャラクター，李香緋（金月真美）とリック・ストラウド（タニー山口）の二人も大活躍。ゲムドラナイト未放送シナリオ＆超ギャグドラマ裏ドラナイトを含む完全版なのだ！

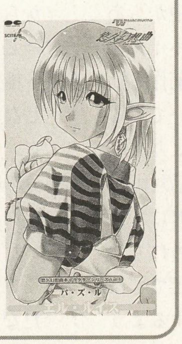


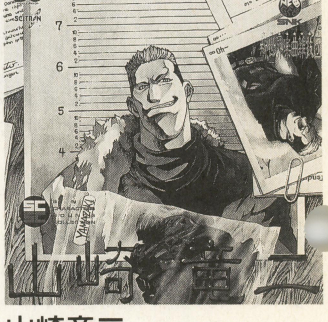
悠久幻想曲キャラクターシリーズ Vol.3パ・ズ・ル／エル・ルイス Vol.4翼広げて…／クレア・コーレイン

シングルCD 98.6.17 ON SALE 各¥1,050（税込）

悠久幻想曲キャラクターを３か月連続リリース！　ＣＤ６枚をすべて揃えるとジャケットが１つの絵になる画期的企画なのだ。オリジナルテーマ曲や，キャラクターテーマをボーカル用にアレンジしたイメージソングと贅沢な内容。１枚１枚にキャラクターによるミニメッセージも収録！







山崎竜二 SNK 新世界楽曲雑技団

CD 98.6.17 ON SALE ¥1,529（税込）

ＳＮＫキャラクターズサウンドコレクション第７弾は超人気大悪党キャラの「山崎竜二」。声優・石井康嗣さんのナレーションにより，沖縄での少年時代から今日までを浮き彫りにしていきます。テーマ曲の「Ｃ62～シロクニ～」は山崎が登場した「餓狼３」からすべて収録しブックレットもオールカラー。豪華版です。

オフビートレーサー！／SNK　新世界楽曲雑技団

CD 98.6.17 ON SALE ¥1,890（税込）

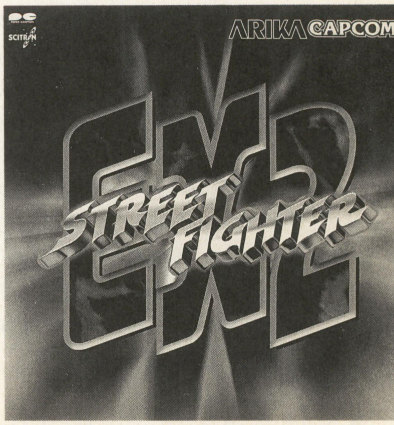


新世界楽曲雑技団によると今回のテーマは「グルーヴ」。やたらスピード感を強調するのでなく，気軽に聴けてなおかつ熱くなれるサウンドが最高！　ＳＥに関しては言うまでもなく，HYPER NEOGEO64ならではのクオリティを十分堪能して下さい。圧巻はS.E.EDIT VERSION。実際に走行したサウンドを臨場感たっぷりに収録したトラックがドライブゲームならではのド迫力でっせ。

ストリートファイターEX2
アリカ・カプコン

CD 98.6.17 ON SALE　¥1,890（税込）

今回はオリジナルサウンドトラックスとしては珍しく，ボス＆ＳＥコレクションが収録されていません。というのはオリジナルＢＧＭの他にストリートファイターEX＋アルファ（ＰＳ版）のためにアレンジされた楽曲10曲を追加したら，とっても“濃ゆい内容”になってしまったからです。ファンの皆さんの期待を裏切らない，耳を満腹状態にさせる構成。細江慎二，佐宗綾子，相原隆行の３氏作・編曲による楽曲をたっぷり聴いてもらおうじゃありませんか。また大好評のオールカラーブックレットもキャラ紹介などを充実させ，太っ腹の16ページの大サービス。サウンドチームの皆さんの写真＋コメントもご紹介していますのでこちらもお楽しみに。



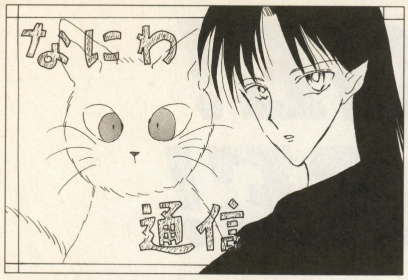
ファーストKiss☆物語（ストーリー）／ヒューネックス

CD 98.6.17 ON SALE　¥2,940（税込）

原作者・水上広樹氏のキャラクターもナイスなこの恋愛アドベンチャーゲーム。聴きどころは綾倉姉妹（柳瀬なつみ，水橋かおり）の２人が心に語りかけてくる モノローグ！　彼女たちによるニューヴォーカルバージョンのオープニングテーマ，リマスタリングしたエンディングテーマもグー！　さらに収録ＢＧＭの中から珠玉の10曲を選び抜き，ニューアレンジでお届けする盛りだくさんの企画です。



●CHECK! Book Mark URL,http://www.scitron.cp.jp/



タイトル・イラスト：熊本県・名雲結城
タイトル冠文：長崎県・かみら

20%増量(当社比)

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内 マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

こんにちは！　だんだん暑くなってきましたねえ。みなさんお元気ですか？

XRGB-2の，開発が一段落して，気がゆるみまくっている暁です。

XRGB-2買ってね！

お待たせしました。アップ・スキャンコンバーター・ユニット「XRGB-2」がついに発売されます。価格は27,800円(税別)で，6月中に発売されます。

XRGB-2を使用すれば，ゲーム機やレーザーディスク・プレイヤーの映像をパソコン用のディスプレイで見ることができます(ビデオテープの再生映像には対応しておりませんので，あらかじめご了承ください)。

ハガキ募集！

なにわ通信では，「製品に関するご質問」，「イラスト」，「シテオク・ネタ」，「サークル紹介」，「今月のHP」，「冠文」など，皆様からのおハガキをお待ちしています。

「今月のHP」コーナー開設

「今月のHP」は新しいコーナーです。このコーナーは，あなたのホームページ(URL)を紹介させていただくコーナーです。ハガキにURLをお書きのうえ，なにわ通信までお送りください。

ありがたいおハガキのコーナー

がんばれ受験生



徳島県・早蕨しをん

今月のシテオク



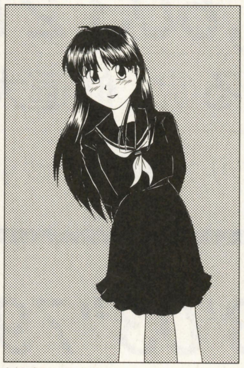
千葉県・加藤義啓



栃木県・ねことりやすきち
小指のケガは大丈夫？
このキャラは「ハンター」だそうです。モンスターなどをハンティングするのでしょうか？



熊本県・特異点
口元のかすかな笑みが気になります。何か，ふっ切れたような，そんな微笑みですね。



東京都・ぶんちょ
ちょっと遅れてしまいましたが，ご卒業おめでとうございます。
そして，これからもよろしくね！



群馬県・ふじさき
これは，メイドさんですよね。
後ろのほうの，メイド長らしき人がいいですね。眼鏡がキラリッと光っています。



高知県・Cocofille
とても切なく悲しいことがあったときに描かれた作品だそうです。
こういう形で自分の気持ちを外に出せば少しは気が紛れるかも。



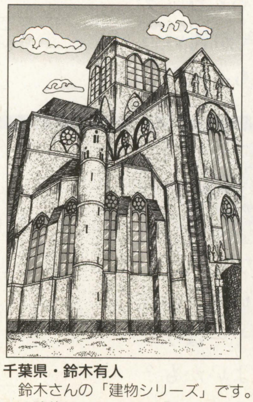
北海道・月代銀猫
映画「雨に唄えば」の影響を受けて描かれたそうです。母が昔観た映画を，娘さんが観て心動かされるっていうのは，いいですね。



熊本県・香菜薫
高校2年生になられたそうですね。精神的に疲れたら，1年のときの友達と話したり，遊んだりするといいかもね。ガンバってね！



福島県・葵絢菜
高専合格おめでとうございます。
高専ということは寮生活なのかなあ。これから5年間ガンバってくださいね！



千葉県・鈴木有人
鈴木さんの「建物シリーズ」です。この建物は，ドイツの「トーリア」という所にある「聖母マリア聖堂」だそうです。



神奈川県・たぬき
作品の題名は，「幽霊少年と仲間たち」だそうです。奇抜なデザインの服と，幽霊がいいですねえ。

今月のHP
なにわ通信の番外ホームページ「なにわんだーらんど」をよろしく！リンク希望や，イラスト掲載の依頼がありましたら，ご連絡ください。Cocofilleさんのイラストも掲載中です！
URL=http://www3.osk.3web.ne.jp/~kokage/

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

アトラス／ケイブ エスプレイド

選択するキャラクターによって開始ステージがちがい，得点も変わってくるため，キャラクター別集計を開始した。おすすめのキャラクターは「美作いろり」。ショットの攻撃力が高く，全面クリアにもっとも近いキャラクターだ。

相模祐介
24,288,960
とき坊？
アイリン夢空間（岐阜）

J-B5th
24,187,390
ノーミスできん
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

美作いろり
27,603,210
あなる㊡ 仲道大志
アイリン夢空間（岐阜）

セガ 電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム

タイム・アタックなら，攻撃力の高い武器を持つ「ライデン」か「アファームド・ザ・バトラー」がおすすめ！ジャンプキャンセルを駆使してすばやくロックオン！序盤戦は，CPUの動きが鈍いので，ターボショットでの攻撃も有効だ！

3'03"79
HEK-417
プレイランドエフワン（宮城）

コナミ ビートマニア2ndMIX<ノーマル>

集計対象はノーマルモードのみ。1ステージでの最高得点は決まっている。得点がなかなか上がらないプレイヤーはワザとリズムをはずしてみるのもよいかも？ステージ途中に設けられている「フリー演奏」をこなせれば一人前だ!

440,278
ZZZt首
パスカル大福店（岡山）

新作『エスプレイド』初回からキャラ別集計開始！！

アトラス／ケイブの新作シューティング『エスプレイド』は，キャラ別での申請が多かったため，キャラ別集計でスタート。シューティングといっても戦闘機タイプのものではなく，人間（エスパー）を操って敵を倒していくというもの。今のところ，3キャラ中でスコアが高いのは「美作いろり」だ。

『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』は，バーチャロン・マニアにはたまらない新作。今回も前回同様,最短クリア・タイムアタックで勝負。前作で一番使えたのは「ライデン」だったが，今回のトップスコアは「アファームド・ザ・バトラー」を使用。申請数も一番人気だった。

『ビートマニア2ndMIX』は，ちまたで一番流行っているおしゃれなゲーム。ギャラリーが見ていないときにプレイすることができないくらい，どのゲーム・センターでも混んでおり，連続プレイができない状態。集計対象はノーマルモードのクリア時に出るスコアとする。

今月から集計の『スターグラディエイター2』はタイムアタックでの集計。『ぽっぷんぽっぷ』は，「ぱずるモード」の「ふつう」を集計対象とする。

限界スコアと思われていた『対戦タントアールサシッす！！』は，おなじみWZH氏によって更新。WZH氏の攻略能力は本当にすごすぎる。

『アームドポリスバトライダーB.Ver』は，2,000万の大台突破。数あるキャラの中からどの3キャラを選択するかが勝負の鍵となる。

また今月は，ストリートファイター・シリーズが続々と更新された。ストリートファイターZERO3がまちどおしい。

（押田隆太，宮崎良太）

■エアガイツ(ナムコ/スクウェア/ドリームファクトリー)

モード	スコア	スコアラー	店　名
スコア	114,120	SnRun-Y	ゲーム倶楽部(神奈川)
タイム	3′56″35	世界のK.N	アイリン夢空間(岐阜)

■ストリートファイターⅢ 2ndインパクト(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ヤン	7,109,300	DIL(乗)	GAME'S WiLL(京都)
リュウ	7,463,800	DIL(乗)	GAME'S WiLL(京都)
オロ	8,015,100	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
豪鬼	9,340,300	ぽーず	Jogo江古田店(東京)

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
震電J7W	2,896,100	中野龍三	ギャレッソ津田沼&新宿店(千葉)
F-5Uフライグパンケーキ	3,044,500	無難ボンバー師匠	ギャレッソ津田沼&新宿店(千葉)

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
ν	38,654,820	T-ボミオス冬木K.K（ロケット）	レタス702(北海道)
ξ	33,918,540	L2A-大明神	GAME'S WiLL(京都)
ο	54,481,690	CRM-TATはねられ記念-(義)	TILT神保町(東京)

■ナックルヘッズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クリスティン・ミャオ	1,533,400	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
グレゴリー・ダレル	2,226,800	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)

■ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,929,900	バレッタ(石)	アイリン夢空間(岐阜)
ジェダ	1,571,400	ジェダ(時)	アイリン夢空間(岐阜)
アナカリス	1,219,000	アナル(大)	アイリン夢空間(岐阜)
ビシャモン	1,538,800	ビシャ(尻)	アイリン夢空間(岐阜)
フェリシア	3,145,300	G.CRUSH-いしくん	アイリン夢空間(岐阜)
レイレイ	2,106,700	レイレイ(今)	アイリン夢空間(岐阜)
ガロン	1,871,200	ガロン(フ)	アイリン夢空間(岐阜)
オルバス	1,487,100	オルバス(大)	アイリン夢空間(岐阜)
ザベル	1,765,800	DYB-EDO	VG達人&H.Eアーサー(長野)

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ケン	5,703,100	PYO	TAITO INN 町田(東京)
オロ	6,530,000	CYR-KSL-WARRIOR	TAITO INN 町田(東京)

■ストリートファイターⅡ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
エドモンド本田	1,830,300	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
ガイル	2,385,100	CST(ゆ)	アイリン夢空間(岐阜)

■フェリオス（ナムコ）

モード	スコア	スコアラー	店　名
イージー	861,010	天理剣聖TEN	GAME'S MILK(京都)
ハード	1,249,460	天理剣聖TEN	GAME'S MILK(京都)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
スターグラディエイター2(カプコン)	2′27″81	上下左左右左上記念NBF-(号)(長)	サブカルチュア(福岡)
ぽっぷんぽっぷ＜ぱずる・ふつう＞(タイトー)	3,039,300	G.M.C.機械げーむのごんちゃん(ぽ)	モンキーハウス本館(福岡)
リアルバウト餓狼伝説2(SNK)	1,629,100	DOI	オキモト(広島)
対戦タントアールサシッす!!(セガ)	119,760	WZH	GAME'S Will(京都)
バトルトライスト(コナミ)	290,300	FAD-まさき君	チャレンジバンバン(愛媛)
セガラリー2＜チャンピオンシップ＞(セガ)	4′01″66	XiV	モンテカルロ(群馬)
サイバーン(カネコ)	27,365,360	今いくらもっているかなぁ?(50万)	モンキーハウス本館(福岡)
アームドポリスバトライダー B.Ver＜上級＞(エイティング/ライジング)	20,741,750	勲章ひゃくてん	ビックウェーブ(高知)
メタルスラッグ2(SNK)	6,049,610	ひたすらメタスラ(トレカマニア)	GAME'S Will(京都)
パズルボブル4＜一人でパズル/ふつう＞(タイトー)	311,252,470	HASEP	モンテカルロ(群馬)
ゲットバス(セガ)	10,700g	Y.Y	ゲームセンターピノキオ(兵庫)
レーシングジャム＜ジムカーナ/上級＞(コナミ)	46″660	GAO	オレンジペコ(愛知)
ライデンファイターズ2(セイブ開発)	119,648,400	XRX-いしはらくん	GAME'S DRAGON(京都)
ゼロガンナー(彩京)	1,664,900	さらなら記念FTC-MIY	サブカルチュア(福岡)
プチカラット＜うでだめし/ふつう＞(タイトー)	18,560,680	バーニングストリートを世に知らしめる会	トライアミューズメントタワー(東京)
侍魂(SNK)	962,720	MRY	サブカルチュア(福岡)
ウインターヒート＜ショートトラック＞(セガ)	43″50	KDM	アミューズメントZiZZ大竹駅前店(広島)
ショックトルーパーズ(SNK/ザウルス)	31,356,100	JKP-ACE	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
サイドバイサイド2＜超上級＞(タイトー)	2′56″00	D.Hill(爆)(D・H)	TILT神保町(東京)
NEO Mr.Do!(SNK/ビスコ)	2,573,100	三宮ALL	Jogo江古田店(東京)
鉄拳3(ナムコ)	36″88	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
ねらってチュー(セタ)	1,071,610	RECCA-ZAC-Ristar	NEWパンアップ(千葉)
メタルスラッグ(SNK)	3,089,580	AXG-JNS	P.C立川店(東京)
ストライカーズ1945＜P-38ライトニング＞(彩京)	2,246,200	どうもうここどどる	プレイランドエフワン(宮城)
ソニックウィングス3(SNK/ビデオシステム)	5,477,200	とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
首領蜂＜タイプC＞(アトラス/ケイブ)	53,790,710	■■■■■■■■■	プレイランドエフワン(宮城)
ヴァンパイアハンター＜サスカッチ＞(カプコン)	2,177,500	ペコ①	タウンスポットプレイランド(大阪)
ガンバード＜ヤンニャン＞(ジャレコ/彩京)	2,166,900	Y.S(海)	プレイランドエフワン(宮城)
スーパーストリートファイターⅡ＜ベガ＞(カプコン)	2,040,500	ゲーセン魔人(Y.O)	ゲームコーナーフジ(東京)
ザ・グレートラグタイムショー(データイースト)	4,024,350	RECCA-YMN	NEWパンアップ(千葉)
ぷよぷよ(セガ/コンパイル)	2,801,414	SPD-RECCA-水無月愛理(ぷ)	NEWパンアップ(千葉)
上海Ⅱ(ホットビィ)	2,246	HCM-鎌倉もうる君	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
テラフォース(日本物彦)	1,710,400	テラフォース友の会天理剣聖TEN	GAME'S MILK(京都)

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（アンディ）	1,312,700	BOWIE	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,278,600	CHA	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,239,900	BAD	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,221,800	CHA	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,216,900	CHA	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,040,300	CHA	ALL アルフ有
メタルスラッグ2	4,420,160	DST	ALL 残×0
ブレイジングスター（ウインディナ）	30,328,080	KRL-バイキン	6面
ライデンファイターズ2（スレイブ）	102,925,450	T³-ATS弘	ALL 1P側

プレイランドエフワン　宮城

仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	3′03″79	HEK-417	ALLアファームドB
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,145,100	T.N.ディヴォリューション	2-6 (連)
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,814,200	ボム14個オチ I.O	ALL (連)
バーチャファイター3tb	1′37″15	1日で借金が70万 ジャスティスメン(悲)	ALL カゲ
G-ダライアス（λゾーン）	30,331,970	MLN	ALL (連)
G-ダライアス（ξゾーン）	33,159,450	ENK-RIJ	ALL (連)
怒首領蜂（Cタイプ）	493,007,200	若奥様は18才♡	ALL ショット残0
★ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,246,200	どうもう ここどどる	ALL (連)
★ガンバード（ヤンニャン）	2,166,900	Y.S.(海)	ALL (連)
★首領蜂（Cタイプ）	53,790,710	■■■■■■■■■	ALL残×0

トライアミューズメントタワー　東京

千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J・B）	10,250,070	MRT（秋田でホモ疑惑）	ALL
ライデンファイターズ2（フェアリー）	113,536,960	BON（はにゃーん）	ALL
メタルスラッグ2	4,624,000	TETU	ALL
★プチカラット（うでだめし）	18,560,680	バーニングストリートを世に知らしめる会	ふつうALL ミスト使用
レイストーム（R-GRAY2）	27,766,900	まだやってる KRS-EMI	ALL 5面 ボム65万
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,530,340	TAK	ALL
魚ぽこ	4,671,200	一人魚ぽこツアー Sweetるたまあ	ALL
ダライアスEXver（W-ZONE）	10,377,160	PGN-SVG	ACEHLQ W
アルティメットエコロジー（連付）	2,547,400	土曜の夜はパパパパ PUCCY	ALL 連付 ビバ2000
パイプドリーム（Cコース）	5,156,720	淫獣聖戦TZW	ALL 連付

レタス702　北海道

札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	17,067,620	ボミオスVAN	ALL ライフ2
エスプレイド（美作いろり）	18,230,660	SHU-Eins(ポ)（いろり萌え♡）	ALL ライフ1
G-ダライアス（λゾーン）	30,915,730	T³-ボミオス地獄へロケットダイブ	ALL(連) 512×1
★G-ダライアス（νゾーン）	38,654,820	T³-ボミオス冬木K.K（ロケット）	ALL(連) 512×1
G-ダライアス（ξゾーン）	33,182,480	T³-ボミオス吉村(よ)（ダイブ）	ALL(連)ラスボス20万落ち
ライデンファイターズ2	102,761,780	T³-ATS弘（ボミオス）	ALL(連)2p側デスヘッダーミクラス×20
鉄拳3	1′03″51	テッケニスト計画始動 ZZZ	ALL平八 (予)53″30
鉄拳3	1′08″21	ZZZ	ALLオーガ1 (予)55″
バトルガレッガ	16,491,210	T³-ボミオス吉村(よ)	ALL(連) ボーンナム
バトルガレッガ	13,870,850	MHA	ALL(連) シルバーソード

VG達人& H. E　アーサー　長野

長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦記バーチャロンオラトリオ・タングラム	5′39″33	JCS-桜子♡	ALL アファB
レーシングジャム（初級）	1′57″142	TPL	WRX MT
レーシングジャム（中級）	2′03″571	TPL	WRX AT
レーシングジャム（上級）	2′19″285	LIE(欽)の一番弟子（希望）バイ(欽)マン	WRX AT
レーシングジャム（最上級）	2′20″303	あと2秒（トホホ）煩悩大魔人(爆)(欽)	WRX AT
レーシングジャム（ジムカーナ・初級）	37″267	マケ確定（泣）煩悩大魔人(爆)(欽)	WRX AT
ビートマニア（ノーマル）	447,051	STU	Hi-Re-So-Ho
バトルガレッガ（ガイン）	17,473,870	怒ド(欽)ちゃん	ALL
侍魂（服部半蔵）	933,500	DYB-RIO	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,765,800	DYB-EDO	ALL(連)

竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	3′18″54	JAG-MIYA氏	ALL アファームドBT
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′53″39	JAG-MIYA氏	ALL ライデン
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	5′02″91	MIS(由) Mr-cmさん	ALL エンジェラン
ビートマニアセカンドミックス	256,977	DJMISさん 刑事っぷり(夫)	ALL ノーマル
スターグラディエイター2	168,500	MIS(由)	ALL ジューン
スターグラディエイター2	4′33″71	MIS(由)	ALL シェイカー
セガラリー2	4′10″54	OYA-G	ALL チャンピオンシップ
セガラリー2	2′49″34	MIYAさん	ALL 超上級
電車でGO2	214.8km	EGC-TERU君	ALL 特級こまち
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,397,200	ZSMさん	2-8 疾風

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（タイム）	2′50″40	さすらいの糖胡芦	ALL ライオン
スターグラディエイター2（スコア）	235,000	さすらいの糖胡芦	ALL ジューン
マーヴルVSカプコン	1,910,000	舞chan's 1号	ALL 飛竜 モリガン
リアルバウト餓狼伝説2	1,442,700	さすらいの糖胡芦	ALL ジョー東
リアルバウト餓狼伝説2	1,340,000	放浪戦士H・I	ALL 山崎 竜二
リアルバウト餓狼伝説2	1,074,200	おでん（弟）	ALL タン
ストリートファイターEX2	0	入荷予定	
ファイティングバイパーズ2	0	入荷しました	
鉄拳3	1′24″31	穴うめスコア	ALL 木人
鉄拳3	2′04″41	穴うめスコア	ALL キング

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	108,607,100	Joupiuss v. R.	ALLジャッジスピア(連)付 残0 2P側
ライデンファイターズ2	104,810,630	エアガイツ大会希望 リトルグレイ	ALLスレイブ(連)付 残0 2P側
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	1,997,200	TAD	2-5 (連)付 1周144万
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	1,934,800	HLK	2-5 (連)付 1周139万
パズルボブル4（一人でパズル）	172,474,180	Joupiuss v. R.	ALL ふつう
スーパーパン（ルアーモード）	447,360	ウルヴィー＆マスィーン	1-09

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（ハイスコア）	81,650	SQR	佐助使用 CPU戦2本
エアガイツ（タイムトライアル）	8′39″84	AMG	ティファ使用 CPU戦2本
鉄拳3（タイムトライアル）	3′16″483	YOU	ブライアン CPU戦3本
ライデンファイターズ2	42,368,530	A	SLADE ALL
コットン2	18,748,800	DMF	ALL-C
タイムクライシスⅡ（1人用）	465,620	NAM	ALL-C
タイムクライシスⅡ（2人用）	717,830	SOX＆MUU	ALL-C
タイムクライシスⅡ（タイムトライアル）	16′14″26	SOX＆MUU	ALL-C
バーチャコップ2	637,344	M・Y	ALL-C ランク-1

ワンコインA館　秋田

秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,351,600	さくらと登校する会 会長キャサリン	ALLⓅ×13 アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（李香緋）	1,281,400	MAICOは踊る説 あおい紫	ALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（テリーボガード）	1,169,500	電話代32K説 NHK	ALLⓅ×0 アルフ有
マーヴルvsカプコン	2,968,200	YZM改称八面第一	ALLロール・チュンリ 洗脳ハルク有
アームドポリスバトライダーBver.（一般）	8,661,010	VHS	ALL エディット
アームドポリスバトライダーBver.（上級）	8,351,270	VHS	6面 エディット
ブレイジングスター（ウィンディナ）	46,570,480	REI	7面 連付
侍魂（ナコルル・修羅）	931,750	REI	ALL ガンダラ有
ショックトルーパーズ（サザンクロス）	21,222,300	VHS	ALL
ティンクルスタースプライツ	1,106,970	クリアした記念 DNA	ALL59hit キャラモードリアリーテイル

アミューズメントパラダイス　長野

松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Bタイプ）	451,717,430	ようやく撮れた	ALL (連) SHOT
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,019,300	M. MⅡ	2-6 (連)
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	1,865,600	M. M（寿司屋）	2-4 (連)
天地を喰らうII（関羽）	2,996,550	へなちょこ	ALL
スターグラディエイター2（Bハヤト）	1,456,000	M. M（寿司屋）	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（テリーボガード）	1,291,700	TRD-111	ALL あと1万だ!
ティンクルスタースプライツ	72,400	パン工場でコキ使われてオレは不幸松島	4面せめてパンはガメる! マッキー
ぷよぷよ通（ふつう）	14,000	路上検定2回落ちでもうやる気無し松島	1面ハンドルが悪いんだよ
わくわく7（スラッシュ）	52,000	オレはミーハー今度はさくらに夢中松島	5面オヤジは電波ドロボウ
リアルバウト餓狼伝説2（不知火　舞）	5,400	早く12万ためてレーザーメスで！松島	1面10日で直りますか？

ゲームセンターポパイ　東京

足立区4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	10,877,650	YAG	ST5ボス
ストライカーズ1945Ⅱ（Tal52フォッケウルフ）	2,062,700	(板)	ALL 連付
鉄拳3（レイ・ウーロン）	1′44″50	2本負けた	ALL
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（リュウ）	5,668,500	てきとうです	ALL 真ゴウキ有り

プレイゾーンJack＆Betty山大前店　山形

山形市東原町1丁目3番15号　☎023-625-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（レイン）	272,900	AGT-Ⓩ	まだまだ
スターグラディエイター2（エル）	157,600	ZAŌ-HIR	ALL
スターグラディエイター2（ジューン）	164,300	ZAŌ-HIR	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（クラウザー）	995,600	AGT-Ⓕ	へボ
エアガイツ（JO）	6′52″18	久し振りに出た楽しいACTだ！Ⓕ	李さん優しくしてくり
エアガイツ（猪場）	11′13″33	おっ！？フィーバータイム！！Ⓕ	永久投げ抜けベリギュー
エアガイツ（YOYO陽子）	7′05″24	俺の為だけにココにあるのか？Ⓕ	ティファつまらんぎゃ
エアガイツ（NASEEM）	5′51″32	書文のタイムに追いつけんね、FJKⓃ	超級式神破斬ブラヴォー

TILT神保町　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	18,216,900	参考さん	ALL 残0
電車でGO！2（ほくほく線）	248.5km	(で)	残127秒100点 プロモード
プチカラット（うでだめし・かんたん）	3,362,720	(ま)	ALL サファイア使用
プラカラット（うでだめし・ふつう）	18,559,560	TBR-GMLO	ALL シスト
プチカラット（うでだめし・むずかしい）	9,228,550	(さ)	ALL サファイア
プチカラット（おはなし・ふつう）	3,984,210	(し)	ALL パーズ
ライデンファイターズ2（スレイブ）	118,673,270	GAP	ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	103,931,730	STF-桑名寛千代	ALL
★サイドバイサイド2（超上級）	2′56″00	D.Hill(爆)（D.H）	ALL GTRAT
ローリングサンダー（New ver）	666,100	CKL-ESK	ALL 残0

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストリートファイターIIX	1,875,000	GDS-S.O!!	ALL 連同ザンギェフ
スーパーストリートファイターIIX	1,838,100	GSM-つる	ALL連 T.ホーク
★スーパーストリートファイターⅡ（ベガ）	2,040,500	ゲーセン魔人（Y.O）	1CALL 連必
エスプレイド（相模祐介）	10,060,780	モッチー	1C 5面 ラスボス第2
エスプレイド（J-B5th）	8,929,990	穴うめ次郎	1C 5面
★ストリートファイターⅡ（E・本田）	1,830,300	剣匠イザナム	連必 1CALL
鉄拳2Ver α	1′22″11	MKH（ZFC破門	1CALL 連必風門準
月華の剣士	1,267,600	E.T	1CALL 斬鉄
エアガイツ スコア	101,010	ただいまリハビリ中	連なし同なし 1CALL
エアガイツ タイム	4′55″14	うん(小)太郎	連同なし 1CALL

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★ボミオス計画が発動して，みんなの名前にボミオスがついてますけど，悪いのはTBCくんです。

●ワンコインA館（秋田）
★ワンコインA館の紹介が載っているイカすホームページはこちら。http://titan.ie.akita-u.ac.jp/~take/ぜひ見にきてください。

●ICサービス砧&狛江店（東京）
★砧店『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』対戦台は，平日の昼頃から夕方頃まで大学生＆高校生たちのアツイ対戦で盛り上がっています。

●ゲーム・パリティビット（東京）
★ひむ『トライゴン』に変わりまして，GAP『リブルラブル』，SHY『グロブダー』が置いてあります（みなさんありがとう）。つぎはSTI『アレックスキッド』の予定です。
by　メリケンネビュラス

●TILT神保町（東京）
★『G・ダライアス』（ο）／54,481,690／CRM-TATはねられ記念-善／ALL

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	3′25″68	JAG-MIYA氏	ALLアファームドB使用
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′35″60	JAG-MIYA氏	ALLライデン使用
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′55″75	EGC-MIS(由)	ALLエンジェラン使用
エアガイツ	4′35″03	一日中やりたいけどやりたくない	ALLJO使用
電車でGO！2高速編	201.8km	EGC-TERU君	ALL特級 PRO95点
ぽっぷんぽっぷ	1,034,200	JAG-MIYA氏	ALL
侍魂	961,050	笹沢早苗	ALL覇王丸使用

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1, B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハーレダビッドソン&L.Aライダース	5,300,520	KMS(爆)	1コインALL
スターグラディエイター2（レイン）	318,000	MFC-土下座白金あつし夫	1コインALL
スターグラディエイター2（シェイカー）	4′11″47	くそつゆ	1コインALL
タイムクライシスⅡ	1,611,010	YSK-GN-与作	1コインALL
ライデンファイターズ2（スレイブ）	110,966,320	ISO	1コインALL
★上海Ⅱ	2,246	HCM-鎌倉もうる君	1コインALL 3-4
セガラリー2	2′41″75	PJO	完走 プジョー
バトルトライスト（ナジード）	284,600	もういいかい？②	1コインALL
鉄拳3	1′28″53	越谷支部長すえ	1コインALL ジュリア
サンダードラゴンII（2P側）	5,778,910	かなり思い出した！けど…K.T	1cALL

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	16,691,300	北本	ALL (連)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（リュウ）	6,746,200	SOP-たりたり(組)	ALL
魚ポコ	4,908,000	FAN(て)	ALL
プチカラット うでだめしふつう	1,587,080	TAO	ALL 師匠
プチカラット うでだめしむずかしい	1,445,140	TAO	8段
メタルスラッグ2	4,243,240	KOF	ALL
バトライダー（上級）	12,081,890	T.O	9面

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区澁谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	3′18″70	JAG-MIYA	ALL アファームドB
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′13″64	でーちゃん	ALL ライデン
G-ダライアス（ξゾーン）	33,862,910	T³-WIZ	ALL 連付
G-ダライアス（οゾーン）	54,057,710	T³-WIZ	ALL 残2 連付
ストリートファイターⅢ（ユン&ヤン）	5,438,200	えきす	ALL 連付
ストリートファイターⅢ（ショーン）	4,786,900	PYO	ALL 連付
パズルボブル2X	3,160,500	KATE MOSS BURGERS（大悟&宮）	ALL 対戦Xモード
天地を喰らうⅡ（趙雲）	4,057,000	(松)	ALL ※3設　連付
バルトリック	462,110	ブっ飛びの旦那！JAG ドラ博士H,S	2周目1面
ミスタージャン	528,750	でーちゃん	6面 ※5人設定

Jogo江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ウィンディナ）	66,099,900	宇宙公務員	ALL (連)
リアルバウト餓狼伝説2	1,385,900	DAN（今週のレーサー）	ALL ジョー東
パズルボブル4（対戦・ふつう）	44,835,150	ザ☆キラートマト	ALL ブラム使用
★ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（ゴウキ）	9,340,300	ぽーず	ALL (連)(同)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（リュウ）	7,296,200	ザ☆キラートマト	ALL (連)(同)
★NEO Mr.Do!	2,573,100	三宮ALL	ALL
テクモWC'98	31-0	えび	ALL ブラジル
レーシングジャム（NIGHT・初級）	2′03″732	恋と欲望♡	WRX使用
鉄拳3	1′22″78	mc K・T	ALL (連)(同) キング
ハイパオリンピックinナガノ	1′11″80	Horizon Seeker	アルペン スーパーG

タイトーイン戸塚西口・マーメイド合同　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	9,071,450	ゴリラがゼロ2大会をやるらしい(下)6日	ラスボス(連)
エスプレイド（美作いろり）	9,479,800	GSI-SPA(D) HKAT-Y.K(等)	ラスボス(連)
バトルガレッガ	12,659,230	天馬(兄)お元気ですか？(弟)より(世)！！	ALL(連) 3号機
バトルガレッガ	14,850,830	目標89まであと少し！妥協マン(死)？	ALL(連) ミヤモト
バトルガレッガ	14,761,090	GSI横浜-のST Gマスター-KAT(由)	ALL(連) ボーンナム
ソニックウィングス	1,099,600	GSI-広末涼子(研) DHKAT-Y.K	2-7(連) (気)AJ-37
ソニックウィングス	904,900	理由をつけて御来店（B³-Y.K）	2-5(連) F-14
グラディウスⅢ	3周目5面	KZM氏早くPHS買ってよー！！	エディット
グラディウスⅢ	3周目5面	Dでボス倒したのは一度だけだよ	D装備
リアルバウト餓狼伝説2	1,177,400	RTKは早く卒業？しましょうかと？	ALL

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー（1面から）	166,690	SHYPER	1〜53面　5設5万エブリ
グロブダー（99面のみ）	4,507,830	SHYPER	クリア　5設 5万エブリ
リブルラブル	B＝27回	SHYPER	34面
モンスターランド	1,511GOLD	あんどーなおと（就職未定）	ALL ノーマル
ドラゴンバスター	2,097,850	ヒマつぶしくん	なーーー
1942	12,604,070	JAMおじさん	ALL (連) ノーマル
フリーキック	83,220	FRE-04-JIN	10めん
トライゴン	1,472,270	FRE-2-JIN 或は昭和の枯れ芒	2-6（2-9申請せず）
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,039,400	FRE-04-JIN	2-5 だめすぎ
個人キバンいつでもOK！（知人に限る）	8枚目	ギャラは出ません！ごめんなさい。	以上、お知らせでした。

P. C立川店　東京
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	16,615,250	ヤベッ今月トップで恥しい…店員O. K	ALL
レイフォース	9,149,500	NIS	ALL 1面59万 6面672万(連)
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,868,200	中野龍三	2周ALL (連)
Gダライアス（νゾーン）	38,036,040	Gマライマス ティンクロ連射付き	ALL　全面適当 ネームは自主規制(連)
Gダライアス（οゾーン）	53,811,400	ムッシュは汚れた僕なんか…(注)　XYZ	ALL　おムコに行けません(女)(連)
R-TYRE	2,185,200	4649フクダ連合 EZN	2周ALL　残0 計10万落ち(連)
★メタルスラッグ	3,089,580	AXG-JNS	残0ALL83人 約6万落ち(連)
プチカラット（腕だめし・ふつう）	16,925,290	ムッシュティッシュ ムッシュティッシュ	ALL　ヤケクソ サファイヤ使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	29″12	歌はいいね〜 SMK師匠	リック使用 ATフィールド%(有)
まさし君と下品な仲間達(笑)来店ありがとう！	白木屋お会計 2万4千円也	白木屋での5時間がO・K君の人格を…	もう僕の手には負えません　XYZ

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	12,897,580	華麗なる成長禁止	ラスボス
エスプレイド（J-B5th）	14,437,710	北本さん	ALL 残×0
怒首領蜂（タイプC）	341,735,930	北本さん	2-7 (連)付き
メタルスラッグ2	4,213,050	H.K	6面ボス
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（リュウ）	4,520,800	ダメダメよのうのうのうのう	乱入有り ゴウキに負け
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（ダッドリー）	5,062,700	KAZ	ALL 真ゴウキ有り
リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,245,100	O.S	ALL　アルフレッド有り
リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,207,400	O.S	ALL　アルフレッド有り
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー）	1,266,200	O.S	ALL　アルフレッド有り

ICサービス千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	7,049,050	サイコシューター リリカルみのりん(杉)	5面 船橋店
エスプレイド（美作いろり）	6,724,630	パワーグラデーション	5面 船橋店
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,247,400	S・I	ALL 経堂店
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフゥ）	1,211,300	S・T	ALL 経堂店
マーヴルvsカプコン	3,006,100	伊丹　13	ALLガンビット ロック　船橋店
マーヴルvsカプコン	2,848,000	伊丹　13	ALLガンビット 飛竜　船橋店
パズルボブル4（ひとりでパズル）	45,293,850	カードキャプター 杉原みのり	R-13 船橋店
パズルボブル3（ひとりでパズル）	54,862,710	秋葉原電脳組員 杉原みのり	R-23 経堂店
マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター	3,505,400	浩二and 江戸 by神	ウル　リュウ ALL船橋店
サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス	296,600	MARAEMON	ジン 船橋店

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぽっぷんぽっぷ	2,262,900	モリソバ	ALL
G-ダライアス（μゾーン）	32,205,200	クァドランロー	ALL (連)付
G-ダライアス（νゾーン）	37,955,640	クリオメ	ALL (連)付
★ストリートファイターⅢ（オロ）	6,530,000	CYR-KSL-WARRIOR	ALL (連)付 ギル120万
★ストリートファイターⅢ（ケン）	5,703,100	PYO	ALL (連)付 ギル52万
ストリートファイターⅢ（ショーン）	4,743,000	中絶	ALL (連)付

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魚ポコ	4,714,000	ECM-ZENJI	ALL
X-MENVSストリートファイター	4,096,300	SnRun-y	ALL
パズルボブル4	23,449,200	Y・Y	29面
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	692,300	J・R	ALL
★エアガイツ（スコア）	114,120	SnRun-y	ALL
エアガイツ（タイム）	4′16″18	SnRun-y	ALL
ガンバード（バルナス）	2,215,800	J・G・K-ALL (副)	ALL

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′54″60	GTS（フェイ，イェンKm）	ALL 砧店
マーヴルVSカプコン（ロール、ヴ	3,055,500	ZCYwithゲーセン変態連弾マン	ALL　連付 狛江店
マーヴルVSカプコン（ロール、ウルバリン）	2,882,400	SOX♂	ALL　連付 狛江店
マーヴルVSカプコン（ロック、ヴ	2,459,400	ZCYwithゲーセン変態連弾マン	ALL　連無 狛江店
マーヴルVSカプコン（ロール、ガンビット）	2,339,400	SOX♂	ALL　連無 狛江店
私立ジャスティス学園（英雄&英雄）	2,509,500	たのむからやろうぜ H・S	ALL 砧店
鉄拳3	2′42″31	K.Y	ALL キング狛江店
鉄拳3	2′44″20	K.Y	ALLガン ジャック狛江店
鉄拳3	3′03″41	K.Y	ALL 仁　狛江店
究極タイガーII	9,086,360	SHU	ALL 狛江店

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（クラウザー）	1,229,900	四天	ALLアルフレッド有
マーヴルvsカプコン	1,678,200	瀬那るみか	飛竜 モリガン
私立ジャスティス学園	5,848,400	DNA	さくら、雹
アームドポリスバトライダーBver	10,508,110	格ゲー初心者ZMB	上級　Z.CITYで死亡
レイストーム（R-GRAY2）	27,639,450	KRS-八重樫FC-EMI	TTR 病こじらす
対戦とっかえだま	4,699,700	復活記念ダ！長谷嘉祥	74-25, 8面爆死
電車でGO！2（ほくほく線）	267.5km	長谷嘉祥	91点
電車でGO！2（秋田新幹線）	230.8km	CHN-AUG	大曲EXCELLENT

プレイアイシー鶴巻店&伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルスラッグ2	1,775,600	AUM	(伊)
侍魂	842,790	H.S	(伊)
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,772,203	AIF	ギース (伊)
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	5′08″85	SYN	テムジン (伊)
モトクロスGO　上級	3′16″95	DEK	デビル (鶴) 完走
モトクロスGO　中級	1′40″95	MYE	(鶴) 完走
エアガイツ	68,230	ALX	YOKO (鶴)
エアガイツ	9′50″85	ALX	YOKO (鶴)
パズルボブル4 一人でパズル　ふつう	61,565,800	D.T中村	ALL (鶴)
上海　万里の長城	606,980	D.T中村	北京　R-26

●荏原ゲームコーナー（東京）
★だれか『聖サスペリオ女学院』を設置している東京都内の場所教えてください。
●ボールポジション（千葉）
★レゲーリクエスト始めました。店内設置ノートかインターネットでリクエスト受け付け中。URLは，http://www02.so-net.ne.jp~ppos/index.htmlです。お気軽に投票してください。
●NEWパンアップ（千葉）
★4月10日をもちまして閉店いたしました。今まで来店していただいたみなさまに感謝いたします。
●Peak to Park五番店（千葉）
★『スタグラ2』，『エスプレイド』，『FV2』入荷しました。シューティング・ゲームも9台あるので，スコアラーのみなさま，ぜひ遊びにきてください。
●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
★毎月第4土曜は入場料制でやっています。1時間300円，2時間500円で遊べます。『オラタン』，『FV2』，『EX2』やりたいだけやってください。
●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★ナ，ナント『バーチャロン　オラトリオ・

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビル地下1階　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	19,841,730	TEKITOU君	ALL 残♡×2
アームドポリスバトライダーBverアドバンスドコース	16,530,350	電球魔人	10面バロン ストロカーペ
ブレイジングスター（ペプロス）	28,322,770	DAN	6面 連付
スターフォース	10,000,000＋α	EFFちしま　いきやした1000万	連あり 79エリア
F/A（ストレート）	1,812,700	フラスコ-YMN	GR-5 ALL残4
モンスターランド（ゴールド集計）	7,159	職捜し	ALL レバー連あり
ガンスモーク	2,649,550	Ark	ALL
テディーボーイブルース	2,600,810	RED	R　29
ツインビー	4,351,800	RED	STAGE 20
カルテット2	63,993,500	AEX-RYU	ジョー116 面C4-20

Peak to Peak　五番店　千葉
松戸市常盤平5丁目19番1号　五番駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	10,330,880	DOD	5面
バトライダーVerB（上級）	8,578,270	S.S	8面
ライデンファイターズ2	101,529,280	JRA	ALL㊐連付 スレイブ
オラトリオタンゲラム	4′07″83	TAD	アファームドB使用
メタルスラッグ2	4,333,320	ABE	6面
ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（豪鬼）	5,998,800	DOD	ALL 豪鬼使用
ワンダーボーイ　モンスターランド	4,736Gold	ロムルス＝アウグストウルス	ALL
PtoPよりお知らせです	レゲーコーナーもあります	スコアラー募集中！	

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′46″36	SHU	ALL レイ
鉄拳3	1′29″13	SHU	ALL 平八
鉄拳3	2′37″01	SHU	ALL 木人
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,905,500	IR2C-道化師	ALL　連付

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（レイン）	245,100	○○○希望君	Ⓟ×8
魚ポコ	360,900	魚ポコよろしく♡	7めん
ライデンファイターズ2	109,332,930	TON	ALL　連付 残×0スレイブ
★ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,896,100	中野龍三	ALL 残×2H11㊛
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	2,573,000	モーニング息子	2-8　＝
バトライダーverB（バロン、ストローマン、ミヤモト）	18,190,040	YMN-バトラ子	ALL
G-ダライアス（νゾーン）	38,594,050	北千住の狂犬　㊙	ALL -12万
★ストライカーズ1945Ⅱ（F-5Uフライングパンケーキ）	3,044,500	無難ボンバー師匠	ALL 残1　B×2
バトルガレッガ	15,676,490	ひよこランク	ALL ガイン

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvs.カプコン	2,961,400	Yu！	ALL　㊐連
鉄拳3	1′31″66	Ⓐ	ALL 平八
鉄拳3	3′33″46	Ⓐ	ALL キング

NEWパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎050-914-6540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	4,699,800	レッサー	ALL㊐連 乱入リリス
エアガイツ	100,340	ATU	ALL 韓
スタースイープ（ストーリーモード）	1′46″1	RECCA-ZAC-Ristar	ALL　電パ 機械13″1
★ねらってチュー	1,071,610	RECCA-ZAC-Ristar	ALL
★ザ・グレートラグタイムショー	4,024,350	RECCA-YMN	ALL㊐連 1周191万
★ぷよぷよ	2,801,414	SPD-RECCA-水無月愛理㊉	ALL㊐連 引退スコア
オーライル	8,630,030	RECCA-ZAC-Ristar	ALL㊐連なし ノーミス
MSHvsSF	5,221,500	レッサー	ALL
バトルガレッガ	14,318,990	Pキラー成田番長（幻想師匠）	ALL㊐連チッタ あああ～×3
バトルガレッガ	16,398,760	ダミーバック師感謝 SPD-水無月愛理	ALL㊐連ナムガイン あああ～×0

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,503,900	AES-茶柱 ニセモノ注意！	ALL　連付
リアルバウト餓狼伝説2（望月双角）	1,251,200	M.M ソングbyMM	ALL　連付
エスプレイド（相模祐介）	18,215,660	Ating-AB平 あのSHTはクソ！	ALL
エスプレイド（J-B5th）	19,988,740	AES-NAD オレもそう思う。	ALL
エスプレイド（美作いろり）	18,811,120	AES-貝柱（ニセ） 2周目ないのか？	ALL
マーブルvsカプコン	7,134,000	HARD-TORA	ALL
アームドポリスバトライダーVerB	16,829,310	AES-NAD のんびりやります	ALLストローマン フライングバロン、カーペット
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	2,532,000	Ating-AB平 何がバニッシュだ！	ALLストローマン フザケンな！
ストライカーズ1945Ⅱ（F-5Uフライングパンケーキ）	2,194,200	HARD-TORA	2-6
上海ドラゴンズアイ（ゼウス戦記）	82,300	HARD-TORA	ALL

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	108,777,340	ISO	ALL ㊐連スレイブ
アームドポリスバトライダーver.B	11,837,500	ISO	上級、8面 Cボタン㊒
エアガイツ	99,050	OPP	サスケ

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5 2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,242,500	KTN㊙-SOS	㊐連2-6 1周151万
ストライカーズ1945Ⅱ（Ta152フォッケウルフ）	2,313,800	AAA（AAA）	㊐連2-6
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	2,271,000	KTN㊙-YES	㊐連2-7 1周147万
ライデンファイターズ2	114,578,570	DAB.S	㊐連ALLジャッジスピア 2P側
ライデンファイターズ2	112,489,010	REF	㊐連ALL ヘルダイバー
アームドポリスバトライダーVer.B	15,149,360	SGL-M.O	ラスボスまで
ブレイジングスター	62,919,270	SGL-SAKI（ABC）	㊐連ALL DINO135
私立ジャスティス学園	11,469,900	HIS-KIT-R ③	ALL 雹＆恭介

プレイスポットビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（νゾーン）	35,351,090	K・I	ALL 連付
私立ジャスティス学園	11,449,200	SAM	ALL 雷恭介
エスプレイド（J-B5th）	23,420,120	TWT-オレ	ALL
エスプレイド（相模祐介）	10,399,150	でし皮	5面

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2ndミックス（ノーマル）	408,190	SNT㊍新	ALLB×2 BP×1
セガラリー2（超上級）	2′39″82	JKR つながんねえよ！	プジョー306 MT
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′09″20	IQ?	ALL アファームドB
エアガイツ	112,090	ミッキータカハシ	ALL 季
マーヴルVSカプコン	4,203,100	ミール代表 WAI-るりるり	ALL
ライデンファイターズ2（スレイブ）	106,551,920	駄目ですわ！ byERIE（O）	AL㊐連 5機設定
G-ダライアス（λゾーン）	29,978,430	T.	ALL㊐連
G-ダライアス（νゾーン）	37,394,480	YS-E251-JK	ALL㊐連 50万落ち
G-ダライアス（ξゾーン）	33,175,180	ギャリー・ムッシュオニール	ALL㊐連 道中ボロボロ
G-ダライアス（οゾーン）	52,403,330	IRD-ZKR	ALL㊐連

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
閃激ストライカー	412,063,900	NIS-Pon太	2-1　㊐連
エイリアンvsプレデター（シェーファー）	5,001,000	X	ALL

トミーナムコ　群馬
高崎市本町69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（タン）	1,357,100	魔B党一おしょう	ALL アルフレ有
リアルバウト餓狼伝説2（クラウザー）	1,245,400	穴クラーとのまくん	ALL アルフレ有
リアルバウト餓狼伝説2（ビリー）	1,202,400	穴クラ-IGU	ALL アルフレ落ち
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,186,000	穴クラ-IGU	ALL アルフレ有
リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	863,400	穴クラーとのまくん	ALL アルフレ無し
アームドポリスバトライダーBver（フラ・スト・ミヤ）	14,837,400	魔B党一おしょう	ラスボスまで 上級
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,154,400	M-MAN	ALL　㊐連 ケン
だい好キッス（タクヤ）	141,310	穴クラーとのまくん	ALL ♡121
ギャルズパニック	918,600	魔B党一おしょう	ALL 残×9
セイブカップサッカー（韓国）	99＋α	魔B党一おしょう	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′01″66	XiV	PEUGEOT（MT）
セガラリー2（初級）	2′41″87	XiV	PEUGEOT（MT）
セガラリー2（中級）	2′57″83	SSS	STRATOS（MT）
セガラリー2（上級）	2′48″41	XiV	PEUGEOT（MT）
セガラリー2（超上級）	2′38″35	いなばやすしR From　HS千葉	PEUGEOT（MT）
電脳戦記バーチャロンオラトリオ・タングラム	3′21″47	GGG裕	ALL　アファームドB
スターグラディエイター2（スコア）	309,100	魔B党一おしょう	ALL レイン
スターグラディエイター2（タイム）	5′05″78	魔B党一おしょう	ALL 白虎
★パズルボブル4（パズル・ふつう）	311,252,470	HASEP	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ヌン・フー・ルー）	1,305,500	魔B党一おしょう	ALL タン

電脳空間遊ing　山梨
甲府市中央1-12-3　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷにっきいず	644,450	SAS-NGP-A NP100万までは	ALL 64ぷに
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,910,590	SAS-ANP㋒	ALL 全消し×9
エスプレイド（美作いろり）	18,626,860	SAS-ANP	ALL 残1

タングラム』は対戦4ポイント先取!!また，毎週日曜日PM12:00からはゲーム大会を開催中。優勝者には最強の証として，すてきな賞品をプレゼント!さあ，腕に自信のある人は集まれ!AM9:00からエントリー受け付けだよ。

●タイトーイン戸塚西口＆マーメイド（神奈川）
★おーちゃん来店ありがとう!できたらまた，ずっとゲームやりたかったです。また，マーメイドでは大会を予定しています。

●トミームナコ（群馬）
★この号が出る頃には，たぶんセンチグッズが入荷しているかも?

●VG達人＆H.Eアーサー（長野）
★江古田のみなさま，どうかEDO君をかわいがってあげてください。よろしくお願いします（戦力になると思います）。

By アーサー店長

●PC納屋橋店（愛知）
★PC立川のO.Kさん，またの御来店ありがとうございました。今度ゆっくりしていってください。お待ちしてまーす。

from　SOLID-AMC

●オレンジペコ（愛知）

ゲームコンドルパートⅡ　静岡
静岡市鷹匠3-1-15スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超時空要塞マクロス	7,539,200	ぢょにーうめ　忠正さん僕はエ○なかま	1P　残×4 2周ALL
サラマンダ	4,458,200	SDD-キティ夫	6-5　5-2で復活
アームドボリスバトライダー上級	6,931,560	SDD-キティ夫	ショーティ S×3　残2
アームドボリスバトライダー点数	14,473,830	奇跡に近し！　KI LISAME Es	ラスボス
レイストーム	10,966,500	久々クリア記念 CPS-EFG	R.GRAY 1
ブレイジングスター	41,759,920	KNU-TEE君 はもしよりエ○だ！	ラスボス　D INO145
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	23,900,554	あと10万くれよ！ ORI-AKA	ALL　B4 鵬牙
ヴァンパイアセイヴァー2	1,470,000	ビシャモン出るな！ CPS-EFG	モリガンALL おぼら無
侍魂	929,450	HMX-12 JHQ	ナコルル しゅら
ダライアス外伝	11,208,550	OKD-X55-M AY美形マニア　男	ゾーン　AB EHLQV

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（C-TYPE ）	293,406,970	SOLID-S.S	2-7 L-強化
怒首領蜂（C-TYPE ）	91,042,440	SOLID-AMC(谷)	2-5 S-強化
ガイアポリス（プリンス）	7,008	SOLID-S.S	ALL
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,124,200	疾風穴うめ大作戦	ALL リョウなし
餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,176,900	GUTS-LUCK-オレ隊！！	リョウで死亡
月華の剣士（斬鉄）	681,400	スコアねつ造大作戦 MKT見てるかー？	ALL ノーマル
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	681,200	KUB-シキリン♡	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	763,100	みさき紫月（涙）	ALL 藤で負け
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	750,000	SOLID(偽)-SYO	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	838,000	なんだかんだでビシャエモン-AMC (谷)	ALL 藤勝ち

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2nd（ノーマル）	420,723	らーめん大好き ばあにん小池(よ)	ALL ボーナス×4
ビートマニア2nd（エキスパート）	1,024-80-0-1	BMM-せのん	バラード苦手 VOCAL
ぽっぷんぽっぷ（むずかしい）	1,620,000	火糸真仁亜（18）	ALL パピー
エアガイツ（タイム）	4′17″21	CST(う)	ALL 李書文
エアガイツ（スコア）	110,000	CST(う)	ALL 李書文
ゼロガンナー（ナカジマ）	1,567,000	入院のウワサを立てられた男	ALL
ライデンファイターズ2	116,991,910	ボス死じゃった♡	ALLフェアリー 残1←アホ
ライデンファイターズ2（ジャッジスレイブ）	114,891,270	すでにやめてます。	ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	114,494,720	AXIOM-H.Y(祭)	ALL
バトルガレッガ	18,020,510	☆CAT'S-マサル	ALL ガイン

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（李　烈火）	1,092,700	D.S	ALL
月華の剣士 タイムアタックモード	29人斬り	K.F	楓使用
エアガイツ（タイム）韓大韓	5′37″53	GSX-R	ALL
エアガイツ（タイム）YOYO陽子	5′54″76	GSX-R	ALL
エアガイツ（タイム）李　書文	6′34″67	K.F	ALL
エアガイツ（スコア）韓大韓	92,580	GSX-R	ALL

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
早指し将棋 五月陣戦2	129,400	ASG-如月浪人-RIN	ALL たぶん限界
レーシングジャム（ナイトコース）	1′57″732	TPL	
レーシングジャム（デイコース）	1′58″446	TPL	
レーシングジャム（ヒルクライム）	2′28″464	GAO	
レーシングジャム（ダウンヒル）	2′35″232	GAO	
レーシングジャム（ジムカーナ初級）	36″000	GAO	
レーシングジャム（ジムカーナ中級）	41″696	GAO	
★レーシングジャム（ジムカーナ上級）	46″660	GAO	

チャレンジャー　ガムガム店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′20″85	いろりマニア 仲道　大志	ALL(同) オーガⅡ
エスプレイド（相模　祐介）	19,126,800	マサル	ALL
エスプレイド（J-B 5th）	21,313,550	ホゲル	ALL (同)600
スターグラディエイター2（ベクター）	273,600	ダレル	ALL
エアガイツ	112,570	ホゲル	ALL(同) 季
マーヴルVSカプコン	2,130,700	AGO	ALL シャドウ＆リリス
鉄拳3	1′08″78	コーテル	ALL(同)(連) シャオユウ
鉄拳3	1′05″56	シル子（SIRUKO）	ALL(同)(連) ブライアン
サンダードラゴン2（2P側）	5,906,610	ホゲ子（HOGEKO）	ALL リハビリ中
ビートマニア2ndMIX		DOUBLE PLAYが大人気	極めたらカッコイイ（井久保は別）

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エスプレイド（美作いろり）	27,603,210	あなる	ALL ♡×5
★エアガイツ（タイムアタック）	3′56″35	世界のK.N	ALL (必) 李書文
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,929,900	バレッタ(石)	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,571,400	ジェダ(時)	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,871,200	ガロン(ブ)	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	3,145,300	G.CRUSH-いしくん	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,538,800	ビシャ(尻)	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,487,100	オルバス(大)	ALL (連)(必)
★鉄拳3	36″88	☆CAT'S-とき坊	ALL (連)(必) E1verボール
★ストリートファイターⅡ（ガイル）	2,385,100	CST(ゆ)	ALL (連) D×71

GAME's DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスⅡ1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズ2	119,648,400	XRX-いしはらくん	ALL (連) フェアリー
アームドボリスバトライダーBver（上級）	14,632,380	PAL	最終面
アームドボリスバトライダーBver（一般）	6,621,840	上級はやらないひと	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,246,500	久し振りに来たッス KAE	ALL李香緋
ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（リュウ）	6,677,000	(乗)	ALL (連)
ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（いぶき）	5,416,500	(乗)	ALL (連)
ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（豪鬼）	8,524,300	GOH（きわどい）	ALL (連)(必)
月華の剣士	4,474,800	JR西日本（おみやげ付）	クリアしてない

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	21,953,300	3人犬死に HYAKU-R. W	ALL　残2 円434
セガラリー2（ランサーエボV）	4′05″45	プジョーにゃ負ける IMY-高岩学己	
セガラリー2（スノーウィー）	2′47″31	IMY-高岩学己	ランサーエボV
タイムクライシス2（1Pスタート）	1,115,680	BALLADEをボールエイドと呼ぶ人	ALL　残1 2面3面(ボ)有
電車でGO！2高速編（上級）	265.5km	FEV-EX.(た)	ALL　14 7秒　97点
サイヴァーン（3号機）	23,092,970	ヴァーンの会万歳! ねるけえ(神)	2周ALL
ぽっぷんぽっぷ	976,000	大阪キッズ（元松竹芸能所属）	ティキ使用 ALL

Y. Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン	2,192,000	TAK	春麗＆モリガン
マーヴルVSカプコン	2,422,300	EMP	モリガン＆ロック
マーヴルVSカプコン	1,712,200	JIN	シャドウ＝ム
月華の剣士	37人		楓
月華の剣士	1,894,900	TAK	斬鉄
月華の剣士	1,821,400	TAK	守矢
月華の剣士	1,771,600	TAK	鷲塚
ストライカーズ1945Ⅱ	1,039,300	T. N	K184
ストライカーズ1945Ⅱ	869,000	T. N	サムライソード
ストライカーズ1945Ⅱ	871,300	T. N	モスキート

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★対戦タントアールサシっす！！	119,760	WZH	ALL
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム（Fei-Yen）	4′19″08	てぇーい！トリーシャチョーップ!!EI	ALL
エアガイツ（点数）	113,950	私、少女ですから	ALL
★メタルスラッグ2	6,049,610	ひたすらメタスラ（トレカマニア）	ALL 残0
バトルトライスト（Newバー）	287,000	MIZ神-ZZ(か)	ALL タケル
ライデンファイターズ2（スレイブ）	119,304,980	XRX-いしはらくん	ALL (連) 2P側
★ストリートファイターⅢ2nd（オロ）	8,015,100	L2X-GYO	ALL (連)
★ストリートファイターⅢ2nd（ヤン）	7,109,300	DIL(乗)	ALL (連)
★ストリートファイターⅢ2nd（リュウ）	7,463,800	DIL(乗)	ALL (連)
★Gダライアス（ξゾーン）	33,918,540	L2A-大明寺	ALL (連) 512×3

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（スコア）	275,700	愚地独歩	ALL ベクター
スターグラディエイター2（タイム）	4′32″88	愚地独歩	ALL ベクター
エスプレイド（美作いろり）	11,362,940	ROL.ロリー	1cラス面
ビートマニア2nd（ノーマル）	416,393	らあめん★小池団	ALL ボーナス有
メタルスラッグ2	5,265,980	K?N	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,455,200	他力本願寺GANZ	ALL アルフレット有
バトルトライスト（新Ver）	286,600	Bとマニア1人で2人前	ALL タケル
★ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,177,500	ペコ①	ALL　連付 まだまだ
エアガイツ（スコア）	106,580	愚地独歩	ALL 猪場
ショックトルーパーズ	22,000,100	REI-KOS	ALL

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	6′16″27	H.D	ライデン
エスプレイド	5月2日入荷	誰かクリアして下さい。	

GAME'S　MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	107,177,690	GSK	ALL (連) ライデンMkⅡβ
ライデンファイターズ2	109,435,040	GSK	ALL (連) ライデンMk-Ⅱ
ライデンファイターズ2	106,329,910	GSK	ALL (連) イレイザー
ライデンファイターズ2	106,750,820	GSK	ALL (連) ビーストウイング
ライデンファイターズ2	106,690,670	GSK	ALL (連) グリフィン
ライデンファイターズ2	106,481,570	GSK	ALL (連) エイジスⅣ
ライデンファイターズ2	105,924,650	GSK	ALL (連) デスヘッダ
★フェリオス（ハード）	1,249,460	天理剣聖 TEN	ALL (連) ハード
★フェリオス（イージー）	861,010	天理剣聖 TEN	ALL (連) イージー
★テラフォース	1,710,400	テラフォース友の会 天理剣聖TEN	ALL (連)

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（A-TYPE）	17,142,000	ぶちゅシューター CCS-TSTぽ(偽)	ALL 残1
アームドボリスバトライダー	10,359,270	Joupiuss-(鰯)	上級 最終面
マジカルドロップ3（ストーリー）	3,079,890	F.I.N.D-まつおか☆りょう	BPで死亡
マジカルドロップ3（ひたすら）	10,474,248	バグはやってないですぅ	全消し×4
だるま道場	323,670	つ・ぬーんゅ	ALL
ティップトップ	27,770	銀座ジュエリーまき＆マルーセルカキ	2-3

★5月20日をもちまして閉店となりました。今まで来ていただいた遠征者のみなさん,ありがとうございました。

●アイリン夢空間（岐阜）

★『エスプレイド』（相模祐介）／24,288,960／とき坊?／ALL

★『ヴァンパイアセイヴァー』（レイレイ）／2,106,700／レイレイ今／ALL

★『ヴァンパイアセイヴァー』（アナカリス）／1,219,000／アナル大／ALL大コインx0

★『ソニックウイングス3』（真尾まお）／5,477,200／とき坊／全2周クリア

●アミューズメントスペースフジ（大阪）

★☆CAT'S-マサル氏，K.N氏へ。先月はありがとうございました。

●アミューズメントスクエアWING（和歌山）

★OLDゲームコーナーに『達人王』入荷!うちは『S·ストⅡX』とシューティングの熱い店です。その手のゲームが好きな人はぜひ遊びに来てね!

担当ORS-RYU

●PC島大前店（島根）

★『エスプレイド』と『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』入荷しました。『オラ

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（いろり使用）	9,450,020	S.W	5面まで
エスプレイド（裕介使用）	11,487,060	練習中。一般人 S.T	5面まで
エスプレイド（J-B使用）	7,957,790	D.S	5面まで
アームドポリスバトライダー（B.Ver）	9,369,980	A.K	カーペット 上級　7面
メタルスラッグ2	3,990,860	GAL	6面まで
ストリートファイターⅢ2ndインパクト	6,175,300	F,K-瓦職人	ALLクリア 豪鬼
マーヴルVSカプコン（ロックマン，ガンビット）	5,094,200	F,K-瓦職人	ALLクリア
怒首領蜂（C-TYPE）		D.S	レーザー強化 1-6
ゼロガンナー	カンスト	ゼロガンナーとトレジャーいれかえてⓂ	コブラ改使用 10面まで

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（スコア）	317,600	ナナハンでしゅとこう　チャイナぼう	ALL サターン
スターグラディエイター2（タイム）	4′02″64	むっちゅむらむりゃ	ALL オメガ
★エスプレイド（J-B　5th）	24,187,390	ノーミスできんん	ALL　残4
バトルトライスト（New）	281,100	SR平-YAM㊚	ALLツァイ オール㋩
セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′07″78	F・S	プジョー
アームドポリスバトライダーBver.（練習）	3,659,930	HSTN-KAZ	ALL
ハイパーオリンピックINナガノ（スノーボード）	48″67	ロマンス連打さくれつ	ロシア
ライデンファイターズ2	107,508,790	M.I	ALLフェアリー

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3　大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦記バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′09″12	MSO-ユン　1日しかやってないよー	ALL アファーB
ウインターヒート（ダウンヒル）	32″34	KDM	ロシア人
★ウインターヒート（ショートトラック）	43″50	KDM	ノルウェー人
ウインターヒート（スラローム）	23″26	KDM	ロシア人
ウインターヒート（ボブスレー）	41″09	KDM	ロシア人

アミューズメントスクエア　WING　和歌山

和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	18,204,860	ARL・S	ALL
エスプレイド（美作いろり）	17,859,840	うしっさん	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,327,600	アレ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（リー・シャンフェイ）	1,266,000	内田　成宣	ALL
Gダライアス（θゾーン）	47,552,560	おぐやん!!	ALL㊥付き 残機×2
怒首領蜂（Aタイプ）	133,305,200	ARL・S	2-5ショット強化
マーヴルVSカプコン	2,082,300	K・K	ALLロール チュンリ
タイムクライシス（ストーリーモード）	9′57″63	ARL・S	ALL
レイブレーサー（中級）	10′14″041	おぐやんぷ～	ALL12周設定

パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ビートマニア2nd Mix	440,278	ZZZt首	ノーマルP= 3B=4
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,734,200	ダーツ	ALL藤崎 17連鎖
パズルボブル4	155,172,240	ダーツ	ALLひとりでパズル普通
メタルスラッグ2	3,405,820	ミシャクジ	ALLほりょ 64人
ザ・キング・オブ・ファイターズ	676,500	ピカチョー	やしろクリス シェルミー

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	16,118,010	FAD-LXSVⅡ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,411,900	★一暗黒龍	ALL
バトルトライスト（キタジマ）	271,000	JAN	ALL
★バトルトライスト（バイツ）	290,300	FAD-まさき君	ALL
バトルトライスト（タケル）	280,800	FAD-A.T	ALL
バトルトライスト（ナシード）	257,900	FAD-JAN	ALL
バトルトライスト（ゲーリー）	287,800	FAD-JAN	ALL
バトルトライスト（ツァイ）	272,300	FAD-JAN	ALL
プチカラット（ストーリーふつう）	519,430	ダンサー	ALL
サイヴァーン（3号機）	25,503,670	ゼルナム族1号	2周ALL

ゲームハウスJoy&ゲームスペース姫路店　兵庫

神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン（シャドウレディ・モリガン）	1,845,800	ミッチー	ALL
マーヴルVSカプコン（ガンビット・モリガン）	2,052,000	CAPCOMの使者	ALL
D&D S.O.Mエルフ	3,246,110	ぷに丸です	ALL 長かった
リアルバウト餓狼伝説2（泰　崇秀）	1,232,600	S.K	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,212,700	SOS	ALL アルフレッド有
リアルバウト餓狼伝説2（山崎　竜二）	1,367,600	JUN	ALL アルフレッド有
リアルバウト餓狼伝説2（不知以　舞）	1,211,500	JOO	ALL アルフレッド有
リアルバウト餓狼伝説2（泰　崇雷）	1,244,600	DDD	ALL アルフレッド有

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	106,358,690	K. S	ALL㊥付 スレイブ
リアルバウト餓狼伝説2（ビリー）	1,191,100	ギースなんで生きてるかな!?　Y. S	ALL
侍魂64	112,350	技点のみ F.マスオ	ALL　羅刹 半蔵
エアコンバット22（ドックファイト）	54Hit	R. S. R-DAN	Su-35
メタルスラッグ2	3,252,870	K. S	5面
ブレイジングスター（ペプロス）	32,200,110	K. S もういっぱい♡	ALL㊥なし
ブレイジングスター	35,730,120	K. S もうおしまい♡	ALL㊥なし ウィンディナ
ブレイジングスター	36,452,390	SRX-TO カオル様♡ごめん	ALL㊥なし DiNO246

ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	59″58	ジャスティスミン	ALL 来店感謝
★アームドポリスバトライダーBver.	20,741,750	勲章ひゃくてん	ALL
G-ダライアス（ニュー・Ver1）	33,894,220	何が弱いって俺が弱い。DNA	ALL 1ミス
バトルガレッガ（W・スネイル）	14,508,420	俺の人生だけやり直ししか効かん。㊉	ALL 鳥直前59万
スターグラディエイター2（B・ゴースト）	220,700	8年と数カ月ぶりのスコア掲載。HGL	ALL
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	6,370,500	いまんとこ穴ウメです。鶴来屋8号室	ALL 来店顔射！
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	6,371,100	BBC（びわこ放送）	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,476,500	さきお	ALL P×18
D&D® シャドーオーバーミスタラ（ファイターバグ無）	3,888,767	エタイプ「ハナノケイジ」　ぼくだ	ALL 4分×13
ファイナルファイト	2,891,070	クチコめぐりあい空	ALL　ハガー 残×2

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫

川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ	31,356,100	JKP-ACE	ALL 連ナシ
アームドポリスバトライダー（Bver.）	10,689,700	JKP-ACE	ラスボス ポリスチーム
スターグラディエイター2（レイン）	4′24″13	JKP-D・M翔	ALL
スターグラディエイター2（レイン）	263,400	不毛さに脱力 JKP-D・M翔	ALL
メタルスラッグ2	4,867,990	ラスボス	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,266,900	JKP-トヨカズ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（シャンフェイ）	1,291,000	JKP-トヨカズ	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,380,400	氷影	ALL
マジカルドロップ3（ふつう、ストーリー）	4,255,744	M. S	マジシャンまで、デス使用
ティンクルスタースプライツ	2,275,540	JKP-和泉	ALL ティル

プレイシティキャロット島大前店　島根

松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（C-S）	285,638,620	イソノ	2-6 MAX689
リアルバウト餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,252,300	三流ゲーマーWiz	1cALL
リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,188,200	三流ゲーマーWiz	1cALL
リアルバウト餓狼伝説2（ホンフゥ）	666,500	Go	1cALL
エイリアンvsプレデター	5,222,900	T・A	1cALL イージー
エアガイツ（タイム）	4′44″84	星天	ティファ使用 1cALL
エアガイツ（スコア）	95,670	星天	ティファ使用 1cALL
ロジックプロ2	36,275	森広英憲	STAGE 9 女の子使用

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	2,226,800	G. M. C.機械T・Hぼ	ALL　㊥
★ナックルヘッズ（クリスティンシャオ）	1,533,400	G. M. C.機械T・Hぼ	ALL　㊥
★サイバーン（FERIOUS）	27,365,360	今いくらもってるかなぁ？（50万）	ALL　㊥ 幹部×2
スターグラディエイター2	2′32″88	機械㊫長ぼ	ALL　㊐ RAI-ON
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	6,727,200	外道鶴来屋8号室㋠	ALL　㊥
スターグラディエイター2	268,900	機械㊫長ぼ	ALL　㊐ レイン
★ぽっぷんぽっぷ（ぱずる・ふつう）	3,039,300	G. M. C.機械げえむのごんちゃんぼ	ALL　㊥

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲットバス	10,700	Y. Y	ALL パレス
対戦タントアールサシっす!!	96,200	かえる先生	ALL
エアガイツ（スコア）	100,530	PLT	ALL 李書文
電脳戦記バーチャロンオラトリオ・タングラム	4′07″53	TUN	ALL バトラー
リアルバウト餓狼伝説2（ビリー）	1,198,800	ECC	ALL
鉄拳3	1′37″58	DAN	ALL ガンジャック
ウインターヒート（スラローム）	23″21	CAN	
ウインターヒート（ボブスレー）	41″03	CAN	
ウインターヒート（スピードスキー）	11″067	CAN	
ウインターヒート（総合）	11,770	CAN	

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,629,100	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,406,400	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（不知火舞）	1,394,500	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（マリー）	1,368,500	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（リック）	1,281,600	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（タンフールー）	1,237,400	AHO	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（チンシンザン）	1,236,200	DOI	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,218,800	AHO	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（ボブ）	1,191,800	AHO²	ALL ノーマル
リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,119,500	O・Y	ALL ノーマル

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2（スコア）	297,400	MUGEN	ALL レイン使用
★スターグラディエイター2（タイム）	2′27″81	上下左左右左上記念 NBF-㊫長	ALL 雷怨使用
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,498,300	LLT-吟人	ALL ジョー東使用
★侍魂	962,720	MRY	ALL ナコルル使用
★ゼロガンナー	1,664,900	さよなら記念 FTC-MIY	ALL
マーヴルVSカプコン	9,999,990	ひまつぶし記念 ㊫長	ALL
私立ジャスティス学園	11,133,900	来店記念 ジャスティスメン	ALL　㊥㊐

タン』のほうは，この号がでる頃にはCPU戦は2本先取になっているかも!?

●青木玩具（長崎）

★最近ゲーム機の上に乗ったり，ゴミ等を捨てたり，インストや技表などを取っていく人，また，捨てていく人が多くなりました。“最低限のマナーです”この問題はうちの店だけではないようです。みなさんマナーを守ってゲームを楽しくやってください。

担当　VIC

青木玩具　長崎

島原市弁天町1丁目7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2（ジン）	977,900	T・U	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（アンディ）	795,900	JAA	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	761,300	BOU	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	761,900	T・E	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（キム）	966,900	H・M	ALL
リアルバウト餓狼伝説2（タン）	632,700	T・H	ALL
月華の剣士	1,441,800	Y・H	ALL
メタルスラッグ2	3,383,600	EGG氏突然の来店でびっくりしました	
ブレイジングスター	5,249,770	また来店お願いします。VIC	4面
リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	422,700	429	ALL

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ムーンパトロール	30,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スペランカー	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロードランナーIII	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロードランナーIV	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スパルタン X	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
エックス マルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
エックス マルチプライ	15,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヤンチャ丸	15,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
R-TYPEII	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
10ヤードファイト	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
妖獣伝	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

アトラス

ブレイゾン	15,000円	'92年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ポラックス	15,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

SNK

リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS	65,000円	'98年	対戦格闘	有	有	ROM 42,000円	ソフトショップ★マリオ
ブレイカーズ	15,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ネオジオ	ママトップ

カネコ

DJボーイ	12,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
富士山バスター	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファンタジークラブ
富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

ストリートファイターEX2	218,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
マーヴル VS.カプコン	98,000円	'98年	対戦格闘	有	有	ROM 79,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	58,000円	'89年	アクション	有	有	新品	ファンタジークラブ
マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター	58,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 38,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIII	35,000円	'97年	対戦格闘	有	有		トライ
ウォーザード	28,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ポケットファイター	25,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ファイナルファイト	20,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ヴァンパイアセイヴァー2	15,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ニモ	15,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー
大魔界村	14,000円	'88年	アクション	有	有		メッセサンオー
エリア88	13,000円	'89年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ストライダー飛竜	13,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス	12,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアハンター2	10,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
マーヴルスーパーヒーローズ	10,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー2	9,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー2	7,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
ヴァンパイアハンター2	7,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー	5,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー	5,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
クイズ 殿様の野望	5,000円	'95年	クイズ	有	有		ママトップ
ストリートファイターZERO2	4,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー	2,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ

コナミ

ツタンカーム	38,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ミスター五右衛門	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
メガゾーン	18,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ヘクシオン	15,000円	'92年	パズル	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ロードファイター	12,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
イーアルカンフー	10,000円	'85年	アクション	無	有	海外版	ファンタジークラブ
ウエディングラプソディー	10,000円	'97年	クイズ	有	有		ママトップ
ザ・ハスラー	10,000円	'87年	ビリヤード	有	有		カナヤ商会
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
ピンポン	5,000円	'85年	スポーツ	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
ゲーム天国	25,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	20,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ

セガ

スペースハリアー	98,000円	'79年	シューティング	無	有	P付，H付	ソフトショップ★マリオ
バーチャファイター3	78,000円	'96年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	ママトップ
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ムーンウォーカー	28,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
アッポー	23,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
DJボーイ	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザース	15,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
パンクパニック	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ブロックギャル	12,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ギガス	10,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ギガスII	10,000円	'86年	ブロック崩し	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セタ

スーパーリアル麻雀P6	10,000円	'96年	麻雀	有	有		レクトロン

タイトー

Gダライアス Ver.2	45,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
レイストーム	40,000円	'96年	シューティング	有	有		ママトップ
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ

プルリラ	38,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
Gダライアス	35,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
バブルボブル	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
レイストーム	27,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
女三四郎	25,000円	'85年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ぺんぺろぺえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
達人	18,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
究極タイガー	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
メイズ オブ フロット	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
バトルレーンVOL5	12,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
陸・海・空	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
チャンピオンレスラー	10,000円	'89年	スポーツ	有	有		カナヤ商会

データイースト

デコ カセットシステム	70,000円	'82年		無	有	小カセット用,ハーネス付	カナヤ商会
エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
キャプテンシルバー	30,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイティングファンタジー	28,000円	'89年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
ダーウィン4078	27,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヘビーバレル	25,000円	'89年	シューティング	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ウルフファング	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
臥竜列伝	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドラゴン忍者	15,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロボコップ	13,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
魔境戦士	10,000円	'87年	シューティング	有	有	基板のみ	カナヤ商会
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

西遊交魔録	15,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン

テクモ

センジョウ	45,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
デッド オア アライブ	35,000円	'97年	対戦格闘	有	有	H付	ソフトショップ★マリオ
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ワイルドファング	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者龍剣伝	18,000円	'88年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

ダンシングアイ	38,000円	'96年	アクション	有	有		トライ
アサルト	35,000円	'88年	シューティング	有		システムII,レバー付	ファンタジークラブ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ダンシングアイ	35,000円	'96年	パズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
レイストーム	22,000円	'96年	シューティング	有	有	ポスター付	メッセサンオー
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	12,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	5,000円	'97年	クイズ	有	有		メッセサンオー
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	2,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
子育てクイズ マイエンジェル	1,500円	'96年	クイズ	有	有		メッセサンオー

日本物産

戦え！ビッグファイター	22,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン

バンプレスト

クイズ！美少女戦士セーラームーン	38,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ！美少女戦士セーラームーン	22,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

ビデオシステム

ラビオレプス	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ミッドウェイ

モータルコンバット	25,000円	'93年	対戦格闘	無	有		ファンタジークラブ

YANYAKA

燃えよゴンタ	10,000円	'93年	アクションパズル	有	有		ファンタジークラブ

UPL

マウサー	50,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノバ2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者くんII	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者くん	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ユニバーサル

Mr.Dosワイルドライド	38,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
Mr.DO VSユニコーンズ	30,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667

■メッセサンオー：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453

■ファンタジークラブ：〒326-0845　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926

■ソフトショップ★マリオ：〒390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536

■カナヤ商会：〒532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272

■レクトロン：〒578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　☎06-747-2028

■ママトップ：〒420-0804　静岡県静岡市竜南1-1-54　☎054-248-7700

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
スパルタンX 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 28K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
銀河帝国の逆襲 15K
WWⅢ(ワンダーウォー3) 68K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
殿様の野望Ⅱ, Q&D 各3K
1942・バルガス 各8K
1943 15K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
チキチキボーイ 25K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドキューン 10K
V-5 8K

コナミ
グラディウス(電源H付) 25K
〃 〃 Ⅱ 20K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ, 出たなツインビー
ヘクシオン 各3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
魔獣の王国 48K
Q-バート 68K
キューブリック 28K
サーカスチャーリー 8K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 5K
P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラティア. エンゼルキッス. スーチーパイⅡ(ロム)各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
ドラゴン忍者 7K
クルードバスター 5K
タンブルポップ 5K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K
大相撲 5K

セガ
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 15K
ぷよぷよ. テトリス 各2K
コラムス2、コラムス 各2K
ボナンザブラザース(S24) 10K
シャドーダンサー. 忍び 各5K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
モンスターランド 15K
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、他
バーチャーファイター2
バーチャーファイター3
詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
スペースインベーダー 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 15K
メイズオブフロット 3K
中華大仙, 功里金団 各5K
飛龍の拳 18K
バブルボブル 12K

飛翔鮫(F. SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 2K
ダッシュ野郎 15K
フォーティ ラブ 8K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 15K
フィールドゴール 68K
フロントライン 5K
リングレイジ 5K
黄金の城 18K
TUBE-IT(ロケVer.)
パズル、インストデップなし15K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K. ルナーク5K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)
F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種
、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 1えK
がんばれギンくん 5K
スイマー 15K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
五目ならべ(連珠) 5K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K
ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
フリスキートム 98K

UPL
タスクフォースハリアー 5K
ムスタング 8K
アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー 38K
ミスターDO 18K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド15K
ジャンピングジャック 18K

ナムコ
ナムコクラッシクVo11 12K
〃 〃 Vo12 35K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 20K
パックマニア 25K
ドラゴンスピリット 28K
子育てクイズマイエンゼル 2K
〃 〃 2 5K
源平討魔伝 20K
ローリングサンダー 38K
グロブター 25K
マッピー 15K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 28K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 10K
ディグダグ 5K
ギャラガ 5K
パックギャル 8K
パックマン (c) 5K
ギャラクシアン (c) 5K

最新 中古基板情報は FAXで! 下記 左に 操作方法

その他-珍品・逸品-
サファリーラリー 80K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦, 連珠貴族 各2K
ポラックス 2K
第三惑星 68K
センティピード 38K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
クレージーコング 15K
アグレス、サダリ 各2K
フェニックス 10K

ロジックプロ 2K
ロジックプロ2 5K
ヨットマン 88K
バンバンカー 18K
ニュージグザグ 10K
バーディ 12K
ボレンチ 18K
キャプテンスタントマン18K
シルバーランド 28K
ペラチャン 38K
レッドUFO 15K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K
ミサイルコマンドS付 68K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん陣鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、 各2K
スーパー0禁版 10Kスーパーリアル Ⅲ3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		58K◎
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K◎
ストライクファイター	(a)	20K◎
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティツクストーム		18K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
1万円未満の注文のみ1K。
万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし)始めました 詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

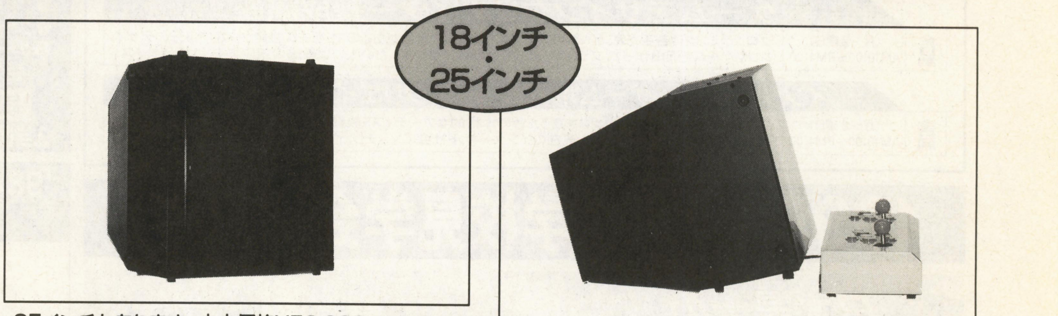
定休日 日曜日(祝日は営業)
電話受付 午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000(程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



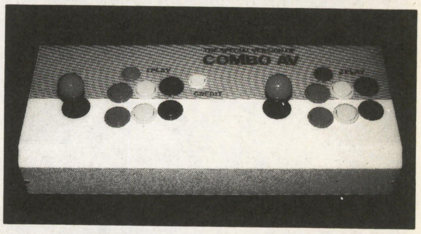
25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



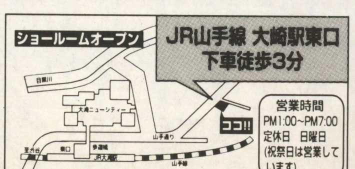
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- 全日制2年コース/月曜日~金曜日 AM10:00~PM4:00
- 開講日/1999年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- 応募願書受付/本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

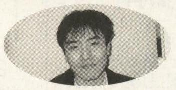
- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

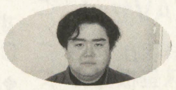
'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 高橋晃太郎くん
(株)アルトロン



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー



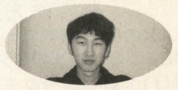
企画・シナリオライター養成講座
全日2年制 浅井恵一くん
(株)ベック



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント



企画・シナリオライター養成講座
全日1年制 斉藤利一くん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。



藤木　亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先／セガ・エンタープライゼス
職種／グラフィッカー

浅尾　祥正
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／グラフィッカー

永井　康章
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトラス
職種／プログラマー

矢端　賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

津嘉山　あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先／日本ファルコム
職種／グラフィッカー

中沢　厚志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／F&C
職種／プログラマー

小池　幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／日本テレネット
職種／プログラマー

川西　大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー



斉藤　利一
企画・シナリオライター科1年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／企画シナリオライター

笠原　直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

浅井　恵一
企画シナリオ2年制
就職先／ベック
職種／グラフィッカー

真本　英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

井口　ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロデュース
職種／プログラマー

江上　清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネメシス
職種／プログラマー

遠藤　聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー



大窪　美智子
CGクリエイター科2年制
就職先／インターリミテッドロジック
職種／グラフィッカー

大塚　裕美
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

栗生　由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／グラフィッカー

輿水　真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

小滝　卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルファ
職種／プログラマー

坂本　館郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先／セレン
職種／サウンドクリエイター

高野　嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／プログラマー

原田　剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先／セブン
職種／開発



S・F
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ベック
職種／企画シナリオライター

蓮口　直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ベック
職種／プログラマー

平沼　靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ズーム
職種／プログラマー

福田　正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

三浦　沙織
CGクリエイター科2年制
就職先／ピッツラボラトリー
職種／グラフィッカー

山崎　晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネバーランドカンパニー
職種／プログラマー

山村　一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライジング
職種／プログラマー

五十畑　昌
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスコンピュータ
職種／プログラマー



高橋　晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

高橋　啓人
ゲームデザイナー科1年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

三戸　隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サクセス
職種／プログラマー

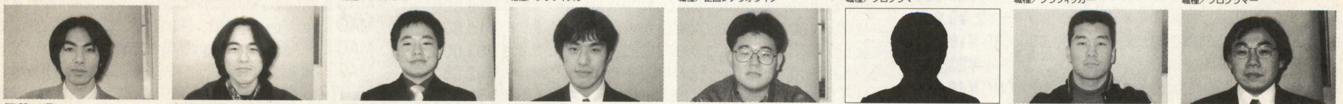
杉野　仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ビジュアルアーツ
職種／グラフィッカー

小田　一行
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シーラボ
職種／企画シナリオライター

木村　憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーアイ
職種／プログラマー

与沢　宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ジーベック
職種／グラフィッカー

西巻　直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ココナッツジャパンエンターテイメント
職種／プログラマー



伊藤　豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

飯田　耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タムソフト
職種／プログラマー

藤本　誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

金井　教和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

田尾　典利
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アイディアファクトリー
職種／企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／プログラマー

吉田　将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトリエドゥーブル
職種／プログラマー

若狭　貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスタジオ
職種／プログラマー



花岡　純
ゲームデザイナー科1年制
就職先／日本コンピュータアーツ
職種／プログラマー

宮本　太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アーマット
職種／プログラマー

宮内　誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ナウプロダクション
職種／プログラマー

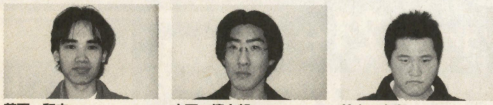
阿部　雄仁
企画・シナリオライター科2年制
就職先／グラフィックリサーチ
職種／企画シナリオ

小幡　展弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アクワイア
職種／プログラマー

大塚　孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エレクトロニクスアプリケーション
職種／プログラマー

小野　美津樹
ゲームデザイナー科3年制
就職先／ティー・ヴィー
職種／プログラマー

中村　涼子
CGクリエイター科1年制
就職先／アイボリー
職種／グラフィッカー



花下　和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

山西　慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先／バーテックス
職種／プログラマー

鈴木　卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シーラボ
職種／プログラマー

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

超優良中古パソコン店!

PC NET

DOS/V・Mac強化月間

大好評につき **大量入荷!!**

◆下取り・買取り致します◆

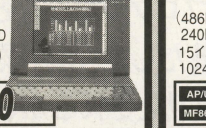
法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK!

デスクトップから周辺機器まで

98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え（常時2,000台）

大特価大放出!!

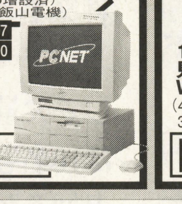
PC-9821NE2/340
（プレート&フック付）
注文No.U3165



98noteだから安心!
（486SX/33MHz/13.6MB/340HD/9.5TFTカラー/マニュアル欠品/）

大特価 ¥49,800

PC-9821AP2/U2
（12MB+240HD増設済）
MF-8615（飯山電機）
注文No.U2397
注文No.U0470



（486DX2/66MHz/15.6MB/240HD/FM.PCM/3.5×2）
15インチディスプレイ：1024×768max

AP/U2 ¥36,800
MF8615 ¥17,800

PC-9821NE3/3
（16MB増設済）
注文No.U3256



10.1インチTFTだから見やすい。もちろんWindows自在!
（486DX2/50MHz/23.6MB/350HD/10.1TFTカラー）

大特価 ¥63,800

J-3100EZ PR-48（東芝）
注文No.M0032 注文No.M0033



（386SX/12MHz/2MB/10インチ白黒液晶/A4サイズ2.4 kg 一太郎dash&ロータス1-2-3/日本語MS/DOS V3.1内蔵）
10インチ巾熱転写プリンター

J-3100EZ ¥13,800
PR-48 ¥ 6,800

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

PC-9821ND2/3（NEC）
PC-9821XS/C8（8MB増設）
MF-8615B（CRT）（飯山電機）
XE-4100（コンパック）
LP-466（DEC）
Master 100（IBM）
Master 66（IBM）
PS/55NOTE（5523-JBB）（IBM）
（5523-S04）（IBM）
PS/55（5530-VXB）（IBM）

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

Win3.1モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

98（デスクトップ）

（3.5インチ）

注文No.	商品	価格
U0207	PC-9801FX/U2(386SX(12)/1.6MB/FM)………………	¥6,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX(16)/1.6MB/FM)……………	¥15,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX(16)/1.6MB/100HD/FM)………	¥22,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX(20)/1.6MB/3.5×2)…………	¥14,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX(25)/1.6MB/3.5×2)………	¥16,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)………………	¥19,800
U0286	PC-9801BA/U6(486DX2(40)/3.6MB/80HD/3.5×1)…	¥23,800
U2230	PC-9801BA3/U2(486DX2(66)/3.6MB/3.5×2)………	¥22,800
U2039	PC-9801BS2/U7(486SX(33)/3.6MB/3.5×2/120HD)	¥23,800
U2325	PC-9821BE/U7(486SX(25)/5.6MB/120HD/3.5×2/3.5増設)	¥19,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2(66)/5.6MB/170HD)…………	¥29,800
U0638	PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)………………	¥43,800
U2241	PC-9821ES/340W(486DX2(50)/5.6MB/340HD/本体のみ)	¥29,800
U0385	PC-9821AS/U7(486DX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥29,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX(33)/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥33,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486DX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥31,800
U2359	PC-9821AS2/U8(486DX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥34,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥31,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥35,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥45,800
B0068	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)……	¥32,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥38,000
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥48,800
B0073	PC-9821AP2/C9T(486DX2(66)/7.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥49,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)…………	¥25,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥44,800
U0341	PC-9821XE10/4(486DX4(100)/5.6MB/420HD/3.5×1)	¥49,800
C0047	PC-9821V12/S5R(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥108,000
C0054	PC-9821V13/S5RA(Pen(133)/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥115,000
C0084	PC-9821V166/S5C(MP(166)/32MB/2G/CD8/33.6モデム/本体のみ)	¥128,000
U0213	PC-9801CS5(386SX(16)/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥9,900
U2003	PC-9821/modelS2(386(20)/3.6MB/40HD/3.5×2/CD/15CRT)	¥19,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX(33)/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/本体のみ)	¥23,800
U2115	PC-9821CX/S3(486SX(33)/7.6MB/540HD/CD/15CRT)	¥49,800
C0067	PC-9821CT16/FA(Pen(166)/16MB/1.6GHD/CD4)	¥125,000
U2028	PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥58,000
U0723	PC-9821XA10/K8(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥83,800
U2298	PC-9821XA12/C12(Pen(120)/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥87,800
U2026	PC-9821XA13/K12(Pen(133)/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥96,800
U2237	SV-98/1N1(486DX2(66)/14MB/500HD×2/サーバー機)	¥45,800
U2337	PC-486GRS3(エプソン)(486SX(25)/12.6MB/3.5×2)	¥19,800
U0294	PC-486GR3(エプソン)(486SX(25)/1.6MB/3.5×2+5×1/ハイレゾボード欠品)	¥15,800

（5インチ）

注文No.	商品	価格
U0144	PC-9801BX/M2(486SX(20)/1.6MB/5×2)…………	¥14,800
U0137	PC-9801BA/M2(486DX2(40)/1.6MB/5×2)…………	¥16,800
U1007	PC-9821AP2/M2(486DX2(66)/3.6MB/5×2)………	¥27,800
U1013	PC-9821AF3/M9(Pen(60)/8.6MB/510MB)…………	¥44,800

98（ノート・ラップトップ）

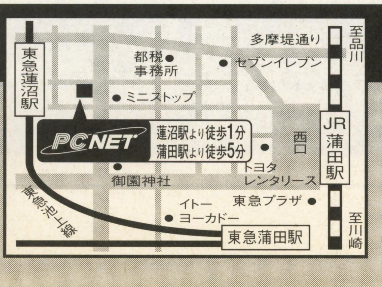
注文No.	商品	価格
U0324	PC-9801NS/T40(386SX(20)/640KB/40HD/モノクロ)……	¥22,800
U0365	PC-9801NS/A(486SX(33)/1.6MB/モノクロ)…………	¥29,800
U0322	PC-9801NX/C(486SX(20)/640KB/TFT)…………	¥38,000
U3073	PC-9801NX/C120(486SX(20)/3.6MB/120HD/TFT)…	¥44,000
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5D-STN)	¥51,800
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)…………	¥44,800
U0304	PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)…	¥49,800
U0675	PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)…	¥54,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)…………	¥45,800
U3097	PC-9821NE2/340W(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT	¥55,800
U3165	PC-9821NE2/340(プレート付)(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート付/9,5TFT)	¥54,800
U3165	PC-9821NE2/340(プレート&フック付)(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート&フック付/9,5TFT)	¥49,800
U3331	PC-9821NE2/540(プレート付)(486SX(33)/13.6MB/540HD/プレート付/9.5TFT)	¥61,800
U0343	PC-9821NE3(486DX2(50)/2.6MB/10.1TFT)………	¥51,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)…	¥59,800
U3214	PC-9821NS/540(16MB増設)(486DX2(50)/20MB/540HD/9.5TFT)	¥74,000
U2256	PC-9821NP/540(16MB増設)(486DX4(75)/21.6MB/540HD/9.5TFT)	¥78,000
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥69,000
U3099	PC-9821NX/C7(486DX4(100)/8MB/720HD/CD2/TFT)	¥89,000
U3017	PC-9821LD/350A2(SN:486SX(33)/7.6MB/350HD/9.5D-STN)	¥49,800
U3204	PC-9821NB7/D5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4D-STN)	¥98,000
A0061	PC-9821NA7/H7(Pen(75)/8MB/720HD/PCM/TFT)…	¥95,000
U3217	PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.3TFT)	¥115,000
U0326	PC-9821NR13/D10A(Pen(133)/32MB/1GHD/CD8/PCM/D-STN)	¥138,000
U0336	PC-9801LX5C(LT:286(12)/640KB/40HD/D-STN)……	¥14,800
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX(16)/1.6MB/40HD/TFT)……	¥19,800
U7780	PC-9801P80/W(486SX(20)/7.6MB/80HD/FDD/PCMCIA/モノクロ)	¥31,800
U3126	PC-486NOTE AS(エプソン)(486SX(25)/8MB/120HD/ガイド欠/モノクロ)	¥29,800
U3206	PC-486NOTE ASC2(エプソン)(486SX(25)/9.6MB/320HD/9.5TFT)	¥45,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V／MAC（デスクトップ）

注文No.	商品	価格
U2341	PC466D2LP+(DEC)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠)	¥15,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2(66)/16MB/234HD/付属品欠)	¥12,800
SH008	FR-967JA-MH(DEC)(Pen(166)/32MB/1GHD/CD/Win95/付属品欠)	¥89,800
U9156	PRIORIS XLServer466(DEC)(486DX2(50)/16MB/1GHD/CD/サーバー/付属品欠)	¥27,800
U2355	PS/V(2408-WMC)(IBM)(486SLC2(50)/16MB/340HD/付属品欠)	¥16,800
U2243	PS/V(2410-)(IBM)(486DX2(66)/16MB/170HD/付属品欠)	¥14,800
U2324	6577-JB5(IBM)(Pen(133)/32MB/1.6HD/6CD/3.5×1/付属品欠)	¥63,000
U0920	6885-J0M(IBM)(Pen(90)/8MB/720HD/CD/付属品欠)…	¥42,800
U3154	PC Streem(5538-VWD)(IBM)(486DX4(75)/8MB/340HD/卓上タイプ液晶カラー/マニュアル欠/11.3D-STN)	¥58,000
U2271	Aptiva520(2144-)(IBM)(486DX4(100)/8MB/540HD/付属品欠)	¥39,800
L0075	Aptiva520(2144-68J)(IBM)(486DX4(100)/8MB/540HD/15CRT付)	¥59,800
U2330	AptivaVision(2407-RWD)(IBM)(486DX4(100)/23MB/500HD/CD2/SB16/14CRT付)	¥64,800
U2269	DESKPRO 4/25-1S(COMPAQ)(486SX(20)/16MB/120HD/付属品欠)	¥12,800
U2073	DESKPRO 5100(COMPAQ)(Pen(100)/16MB/720HD/付属品欠)	¥42,800
U2305	DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2(66)/16MB/525HD/付属品欠)	¥17,800
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro(150)/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351/付属品欠)	¥113,000
U2029	DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/340HD/付属品欠)	¥16,800
U2228	PRESARIO 433(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/210MB/13CRT/付属品欠)	¥19,800
U2296	PROLINEA 4/25S(COMPAQ)(486SX(25)/12MB/120HD/付属品欠)	¥8,800
U2299	PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/120HD/付属品欠)	¥9,000
U2295	PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/200HD/付属品欠)	¥9,500
U2301	PROLINEA 4/33(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/530HD/付属品欠)	¥10,000
U2046	PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2(50)/6MB/420HD/付属品欠)	¥11,000
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/120HD/3.5×1/付属品欠)	¥10,800
U2346	PROLINEA 800(COMPAQ)(PPro(200)/128MB/4GHD/CD/付属品欠)	¥148,000
U2332	OPTIPLEX XL575(DELL)(Pen(75)/16MB/340HD/CD/付属品欠)	¥39[illegible]
U2333	OPTIPLEX GXL575(DELL)(Pen(75)/16MB/510HD/CD/付属品欠)	¥40,[illegible]
U2334	OPTIPLEX XMT5100(DELL)(Pen(100)/16MB/1GHD/CD/付属品欠)	¥42,800
U2281	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠)	¥19,800
U2284	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠)	¥19,800
U2310	FMV-433SD2E(富士通)(486SX(33)/4MB/340HD/付属品欠)	¥15,800
U2313	FMV-450SD3C(富士通)(486DX2(50)/16MB/270HD/付属品欠)	¥19,800
U2351	FMV-466D-C1(富士通)(486DX2(66)/12MB/170HD/付属品欠)	¥28,800
U2354	FMV-466D-C1(富士通)(486DX2(66)/12MB/530HD/付属品欠)	¥31,800
U2311	FMV-466D-E1(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD/付属品欠)	¥19,800
U2282	FMV-466D-F(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD/付属品欠)	¥19,800
U2285	FMV-466D-F(富士通)(486DX2(66)/11MB/340HD/付属品欠)	¥23,800
U2286	FMV-466D-F1(富士通)(486DX2(66)/20MB/340HD/付属品欠)	¥25,800
U2320	FMV-466D4E(富士通)(486DX2(66)/16MB/420HD/付属品欠)	¥25,800
U2314	FMV-499D3G(富士通)(486DX4(100)/24MB/500HD/3.5×1/付属品欠)	¥35,800
U2340	FMV-499D3GC(富士通)(486DX4(100)/32MB/500HD/3.5×1/CD/付属品欠)	¥37,800
U2308	FMV-5100D4L(富士通)(Pen(100)/8MB/850HD/付属品欠)	¥43,800
U2170	FMV-5120D5(富士通)(Pen(120)/16MB/1GHD/CD無し/付属品欠)	¥49,000
U2034	FMV-5120DPC(富士通)(Pen(120)/16MB/1GHD/CD6/28.8Kモデム/15CRT一体型)	¥68,000
U2307	FMV-53DE3P3(富士通)(Pen(133)/16MB/1GHD/付属品欠)	¥59,800
U2321	FMV-590DEJ(富士通)(Pen(90)/16MB/730HD/マニュアル欠/本体のみ)	¥41,000
V0009	FMV-5DS4(富士通)(Pen(100)/8MB/850HD/CD4)……	¥46,000
V0009	FMV-5DS4(富士通)(Pen(100)/8MB/850HD/CD/14.4モデム)	¥48,800
V0023	FMV-5DSE251(富士通)(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD6/28.8Kモデム)	¥79,800
V0014	FMV-5DSE54A(富士通)(Pen(120)/8MB/850HD/CD4)	¥52,000
U2352	PV3000/575-051SW(東芝)(Pen(75)/8MB/540HD/付属品欠)	¥39,800
U2344	JM5166PIT2-EP(PROSIDE)(Pen(166)/32MB/1.6GHD×2/CD/付属品欠)	¥83,000
U2319	QUARTER L(ソニー)(486DX4(100)/16MB/540HD/付属品欠)	¥35[illegible]
U0979	MAC LC(Apple)(68020(16)/10MB/40HD/マニュアル欠)……	¥6,[illegible]
U9118	MAC LC II (Apple)(68030(16)/8MB/39HD/付属品欠)……	¥8,000
U9099	MAC LC II (Apple)(68030(16)/10MB/75HD/付属品欠)…	¥9,000
U9122	MAC II Ci(Apple)(68030(25)/FPU/17MB/77HD/付属品欠)	¥12,000
U9176	MAC II Fx(Apple)(68030(40)/FPU/8MB/78HD/付属品欠)	¥14,800
U9074	MAC II Fx(Apple)(68030(40)/FPU/8M/1GHD/付属品欠)	¥25,800
U9096	MAC II Vx(Apple)(68030(32)/FPU/8MB/付属品欠)……	¥16,000
U9128	MAC II Vx(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/170HD/CD/付属品欠)	¥19,800
U9063	MAC II Vx(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/230HD/付属品欠)	¥19,800
U9123	MAC II Si(Apple)(68030(20)/9MB/78HD/付属品欠)……	¥16,000
U9155	MAC II Si(Apple)(68030(20)/17MB/240HD/付属品欠)…	¥18,000
U9071	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/45MB/230HD/付属品欠)	¥25,800
U9183	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/230HD/付属品欠)	¥25,800
U9172	CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/500HD/付属品欠)	¥25,800
U9133	LC475(Apple)(68LC040(25)/36MB/154HD/付属品欠)…	¥25,800
U9159	LC575(Apple)(68LC040(33)/8MB/154HD/CD/14CRT/付属品欠)	¥28,800
U9166	LC630(Apple)(68LC040(33)/8MB/350HD/CD/付属品欠)	¥23,800
U9167	LC630(Apple)(68LC040(33)/8MB/260HD/CD/付属品欠)	¥21,800
U9143	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/256HD/付属品欠)…	¥23,800
U9157	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)…	¥25,800





秋葉原から京浜東北線で21分

PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30

大反響! ホームページ



http://www.prins.co.jp/

中古
・捜しやすい検索機能豊富
・商品画像付き
・リアルタイムな機種情報
・最新の価格でGET!



ショップでも大好評のジャンクコーナーが通販にも拡大!

ジャンク品とは 一部の機能が壊れ、メーカー修理では高額な商品で、その中の一部が他の商品に使える可能性がある物。(返品・キャンセル等が一切できない物)

価格帯は486ノートで、¥3,000～¥8,000前後と掘り出し物が格安で手に入る!

現在の在庫に関しては、電話でお問い合わせください。

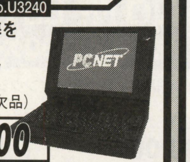
大特価大放出!!

Think Pad 750C / Think Pad 755C (IBM)
型番にてご注文ください
9545-3JE, 9545-3J8
9545-2JE, 9545-FJ8
9545-LJG（各種型番）

大特価 **¥Call!!**

(2408-WMB)
PS/V Vision (IBM)
型番にてご注文ください
すぐ使える一体型
マルチメディアパソコン
(Pentium/133MHz相当/16MB/540HD/CD/PCM,SB搭載/1024×768/14インチ一体型/マニュアル欠品)

大特価 **¥49,800**

(5523-JBB)
Think Pad 330CS (IBM)
注文No.U3240
まずはIBM世界標準をお試しあれ!
(486SLC2/50MHz/4MB/170HD/VGA/9.5インチDSTNカラー/マニュアル欠品)


大特価 **¥27,800**

Power Mac7200/120 / Power Mac7500/100 (Apple)
注文No.U9177
注文No.U9190
（PPC601/120MHz/16MB//1.2GHD/CD（4）/マニュアル欠品）
（PPC601/100MHz/32MB//1GHD/CD（4）/マニュアル欠品）

大特価 **¥65,800**
ディスプレイ別売

注文No.	商品	価格
U9160	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/350HD/CD2/付属品欠)	¥30,800
U9161	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/255HD/付属品欠)	¥25,800
U9126	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/20MB/230HD/付属品欠)	¥19,800
U9149	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/12MB/230HD/付属品欠)	¥18,000
U9184	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/8MB/500HD/CD2/付属品欠)	¥25,000
U9164	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/24MB/230HD/付属品欠)	¥19,000
U9154	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/40MB/230HD/CD/付属品欠)	¥24,000
U9120	QUADRA 840AV(Apple)(68040(40)/32MB/500HD/CD/付属品欠)	¥49,800
[illegible]	QUADRA 950(Apple)(68040(33)/28MB/404HD/付属品欠)	¥39,800
[illegible]	QUADRA 950(Apple)(68040(33)/24MB/234HD/付属品欠)	¥35,800
U9148	Performa 5220(Apple)(PPC603(75)/32MB/800MB/15CRT/一体型/付属品欠)	¥103,000
U9165	Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/24MB/350HD/CD/付属品欠)	¥47,800
U9169	Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/40MB/330HD/CD/付属品欠)	¥47,800
U9170	Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/40MB/350HD/CD/付属品欠)	¥48,000
U9088	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/16MB/500HD/CD/付属品欠)	¥56,800
U9135	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/24MB/230HD/付属品欠)	¥51,800
U9178	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/24MB/1GHD/付属品欠)	¥56,800
U9173	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/48MB/510HD/CD/付属品欠)	¥84,800
U9174	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/70MB/510HD/CD/付属品欠)	¥89,800
SH001	NWS-4000(ジャンク扱い)(ソニー)(R(133)/64MB/2MBVRAM/1.5GHD/マニュアル・OS欠/動作保証無/WS(ジャンク扱い))	¥9,900
SH003	NWS-5000X7(ソニー)(R4400SC(150)/64MB/2.1GHD/ワークステーション)	¥39,800

DOS/V／MAC（ノート・ラップトップ）

注文No.	商品	価格
U3222	PC-3010-CU54A3(日立)(486DX2(40)/15MB/340HD/9D-STN)	¥39,800
U3223	PC-3010-CU54A5(日立)(486DX2(40)/15MB/340HD/9D-STN)	¥39,800
U3151	ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486SLC2(50)/20MB/340HD/PCM/マニュアル欠/9.5D-STN)	¥46,800
U3209	CONTURA 400C(COMPAQ)(486DX2(40)/12MB/240HD/9.5TFT)	¥38,800
U3159	FMV-433N/T2(富士通)(486SX(33)/4MB/170HD/プレート付/TFT)	¥29,800
U3178	FMV-475NU/T540(富士通)(486DX4(75)/16MB/540HD/10TFT)	¥62,800
U3185	PC-5ND02-C84LA(FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3D-STN)	¥138,000
U3226	J2DX4/100C-41(DOS/V機)(ソーテック)(486DX4(100)/12MB/340HD/10.4D-STN)	¥49,800
U3193	J-NOTE(ARIMA)(486DX2(66)/16MB/240HD/9.5TFT/ヒンジ不具合)	¥38,800
SH005	Power Book 5300C(Apple)(PPC603e(100)/16MB/750HD/10.4CTFTカラー)	¥148,000

ディスプレイ

注文No.	商品	価格
[illegible]	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥8,500
[illegible]	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥7,900
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥9,800
U4192	PC-D151(15マルチ:1120×768max)	¥21,800
U0416	PC-KM152(15マルチ:1024×768max)	¥21,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥23,800
U4230	PC-D15A1(15マルチ:1024×768)〈新品〉	¥26,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥29,800
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥29,800
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥38,800
D0094	PC-KM173R(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥42,000
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥11,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥19,800
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥21,000
U4209	M4436(Apple)(17マルチ)	¥38,000
U4188	MODEL 461-P(COMPAQ)(14マルチ)	¥17,800
U4183	D-1526TX-HS(DELL)(14マルチ:1024×768)	¥17,800
U4149	PCXBV-PC(digital)(15マルチ:1024×768)	¥19,800
U4158	PC7XV-DA(digital)(13マルチ)	¥13,000
U4186	9527-002(IBM)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥26,800
U4121	MX-17S(MAG)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4142	DX-15N(MAG)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U7177	FLEXSCAN F550i(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥33,800
U4170	CPD-17SF7(ソニー)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U0485	GVM-2100W(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥59,800
U4207	FMV-DP841(富士通)(15マルチ:1024×768max)	¥21,800
U4189	FMV-DP842(富士通)(15マルチ:1024×768max)	¥21,800
U4174	FMVCRT17(富士通)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥33,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥26,800
U4146	MF-8617E(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥26,800
U4083	AV-17CRT(キャラベルデータ)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4159	OD-14DB03(トライジェム)(14マルチ:1024×768non-in(0.28mm))〈新品〉	¥17,800
U4210	ERGO VISION 151(TAXAN)(15マルチ:1024×768max)	¥19,800
U0489	LS-2617FN(ICM)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800
U4169	VANDA-1764LR(VANDA)(17マルチ:1280×1024max)	¥26,800

プリンタ

注文No.	商品	価格
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥15,000
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥17,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥21,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥27,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥28,800
U0534	PC-PR700X(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥39,800
U0502	PC-PR1000LW(レーザー:A4対応/Win対応)	¥21,000
U0559	LaserWriter2 NTX(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥9,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:A3対応)	¥29,000
U0547	LP-9000(エプソン)(レーザー)	¥44,800
U5007	BJC-455J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応/Win用)	¥25,800
U5097	LBP-310(キャノン)(レーザー:A4対応)	¥18,000
U5109	LBP-730(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥64,000
P0102	LBP-A309G2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥52,000
U5095	LBP-A309G2(PF-3付)(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥56,000
U5091	LBP-A304G2+PF(キャノン)(レーザー:A3対応/ペーパフィーダ付)	¥53,000
P0064	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥23,000
U0570	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応/PF-2カセット付)	¥26,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥26,000
U0583	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥28,000

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用/120MB)	¥4,000
U7143	INTER-270BN(ICM)(98FELLOW用/270MB)	¥9,200
U7789	LHD-D540K(ロジテック)(98FELLOW用/540MB)	¥18,400
U0376	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用/240MB)	¥8,200
U7613	INTER-500AN(ICM)(98MATE用/500MB)	¥17,000
U7797	TRUST-NE40L(トラスト)(98NOTE用(NL系)/40MB)	¥3,000
U7049	LHD-NS130J(ロジテック)(98NOTE用/130MB)	¥5,200
U7165	LHD-NS200(ロジテック)(98NOTE用/200MB)	¥8,000
U7644	PC-HD540N(NEC)(98NOTE用/540MB)	¥18,400
U0885	LHD-S100NP(ロジテック)(PC-9801FX,FS,FA用/IF欠/100MB)	¥7,000
U7745	PC-HD100FB(NEC)(ファイルベイ用/100MB)	¥10,000
U0767	PC-HD100(NEC)(外付:I/F.ケーブル付/マニュアル欠/100MB)	¥10,000
U0659	PC-HD300U(NEC)(外付:I/F.ケーブル付/マニュアル欠/300MB)	¥15,000
U7801	DBI-V4300(メルコ)(内蔵:DOS/V用/4.3G)	¥29,800
U7779	FMHD-1G3(富士通)(外付:FMV用フルピッチコネクタ.ドライバ欠/1GB)	¥19,800

メモリ

注文No.	商品	価格
U0026	PIO-98NT-2M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U7646	PC-9801NX/C-05(NEC)(PC-9801NX/C用/12MB)	¥6,000
U0198	ENE-8000(メルコ)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用/8MB)	¥4,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用/8MB)	¥4,000
U7746	NP34-16M(I/O)(PC-9821NP,NS,NE2,ND,NM,NF用/16MB)	¥4,800
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用/8MB)	¥4,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801T/W2用/4MB)	¥2,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用/2MB)	¥1,000
U0025	FA34-4M(I/O)(PC-9801FA用/4MB)	¥2,000
U7110	EFA-8000(メルコ)(PC-9801FA用/8MB)	¥4,000
U7153	EAB-12M(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用/12MB)	¥6,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用/4MB)	¥2,000
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用/8MB)	¥4,000
U0081	EAC-8M(メルコ)(PC-9821AP2,AS2用/8MB)	¥4,000
U7010	AP34-16M(I/O)(PC-9821AP2,AS2用16MB)	¥4,800
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用/8MB)	¥4,000
U0079	PC-9801-61U(NEC)(増設RAMサブボード/2MB)	¥1,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード/16MB)	¥4,800
U7120	EMF-4M(メルコ)(オールラウンドSIMM(Pentium系は2枚1組)/4MB)	¥2,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(オールラウンドSIMM(Pentium系は2枚1組)/8MB)	¥4,000
U7051	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用/8MB/パリ無)	¥4,000
U7762	NE-SIM32-H16M(I/O)(PC-9821CB2,B*,AP2,XE,XS,XP,XN用/16MB/パリ無)	¥4,800
U7768	NE-SIM36-H8M(I/O)(PC-9821CE2,CS2,CX,CB,AP2,AP3,TS用/8MB/パリ有)	¥4,000
U7764	NE-SIM36-H16M(I/O)(PC-9821CE2,CS2,CX,CB,AP2,AP3,TS用/16MB/パリ有)	¥4,800
U0775	PC-9821XA-B02(NEC)(PC-9821XA12,XA10,XA7,2枚1組増設8MB)	¥4,000
R0141	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium機対応4M×2/8MB/パリ有)	¥4,000
R0124	NE-SIMXA-8M×2(I/O)(旧Pentium機対応8M×2/16MB/パリ有)	¥4,800
R0123	NE-SIMXA-16M×2(I/O)(旧Pentium機対応16M×2/32MB)	¥9,600
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用/4MB)	¥2,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac7500/8500/9500用/16MB)	¥4,800

周辺機器

注文No.	商品	価格
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U7792	JWT-1000T(メルコ)(プリンタバッファ/1MB)	¥8,000
U7761	JWP-2000T(メルコ)(プリンタバッファ/2MB)	¥14,000
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス:98用カウント機能付)	¥500
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5インチFDD×1＋100HD)	¥9,800
U0629	PC-FD312R(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0378	PC-FD321F(NEC)(ファイルスロット用3.5インチFDD×1(前から装着))	¥8,500
U7586	PC-FD511F(NEC)(ファイルスロット用5インチFDD×1(前から装着))	¥7,000
U0383	PC-FD512R(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。（5月20日現在）

- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK

SHOPも通販もカードご利用OK!

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
- ●年中無休・24時間アクセスOK！
- ●電子メールでのご注文OK！
- ●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
（2400～28800bps）

PC NET パシフィックネット

通販専用ダイヤル **03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30

PCアウトレット館大きくなって

パソコンビッグバーゲン

LavieNX 今なら 特別値引!!

98NX VALUE STAR 特別値引!!

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98NX NOTE Lavie NX お買得プリンターセット（富士通 XJ330ケーブル込み）

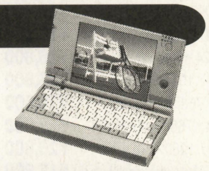
NEC 98NX VALUE STAR お買得プリンターセット（富士通 XJ330ケーブル込み）

価格は変動いたしますので確認をしてください。この価格は富士通カラーインクジェットプリンターXJ330とのセット価格です。パソコン本体だけ、他のプリンターとの組合せも**超特価**大奉仕いたしております。



PC-LV20C/WS CAF1	定価合計¥524,600	プリンターセット超特価**¥298,000**
PC-LV20C/WS DAF1	定価合計¥534,600	プリンターセット超特価**¥308,000**
PC-LV16C/WS CAF1	定価合計¥474,600	プリンターセット超特価**¥263,000**
PC-LV16C/WS DAF1	定価合計¥484,600	プリンターセット超特価**¥273,000**
PC-LV16C/WD CAF1	定価合計¥374,600	プリンターセット超特価**¥224,000**
PC-LV16C/WD DAF1	定価合計¥384,600	プリンターセット超特価**¥233,000**

TOSHIBA Libretto70

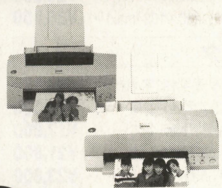


PA1260CA

定価¥268,000 **超特価¥149,800**

CPU:MMX/Pentium120 メモリ:16MB CRT:6.1インチTFT
HDD:1.6GB PCカードスロット:TYPEⅡ×1 OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC・EPSON カラープリンタ



PM-2000C	定価¥99,800	**超特価¥59,800**
PM-600C	定価¥43,800	**超特価¥28,800**
PM-750C	定価¥59,800	**超特価¥42,800**
PR-J320	定価¥49,800	**超特価¥31,800**
PR-J220	定価¥32,800	**超特価¥19,800**
PR-J4000	定価¥89,800	**超特価¥59,800**

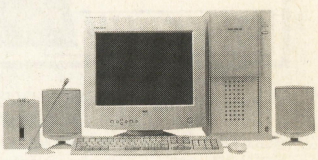
NEC 98Fine NX



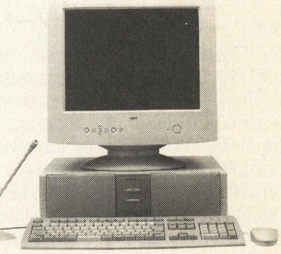
PC-FN20C/CD AAL1

定価¥400,000 **超特価¥148,000**

CPU:MMX Pentium200 メモリ:32MB CRT:DSTN13.6インチ
FDD:3.5×1 HDD:2.1GB CD-ROM:16倍速
PCカードスロット:TYPEⅡ×2 OS:Windows95



PC-VS33D/M7 DB2	定価合計¥566,600	プリンターセット超特価**¥387,800**
PC-VS30D/M7 DA2	定価合計¥524,600	プリンターセット超特価**¥349,800**
PC-VS26D/M7 CA2	定価合計¥454,600	プリンターセット超特価**¥301,800**
PC-VS26D/M7 DA2	定価合計¥464,600	プリンターセット超特価**¥311,800**
PC-VS26D/S7 CA2	定価合計¥409,600	プリンターセット超特価**¥266,800**
PC-VS26D/S7 DA2	定価合計¥419,600	プリンターセット超特価**¥273,800**
PC-VS26D/S5 CA2	定価合計¥369,600	プリンターセット超特価**¥246,8[illegible]**
PC-VS26D/S5 DA2	定価合計¥379,600	プリンターセット超特価**¥252,800**
PC-VS23D/S7 CA2	定価合計¥374,600	プリンターセット超特価**¥246,800**
PC-VS23D/S7 DA2	定価合計¥384,600	プリンターセット超特価**¥253,800**
PC-VS23D/S5 CA2	定価合計¥334,600	プリンターセット超特価**¥216,800**
PC-VS23D/S5 DA2	定価合計¥344,600	プリンターセット超特価**¥223,000**
PC-VS20C/S7 CA2	定価合計¥334,600	プリンターセット超特価**¥228,000**
PC-VS20C/S7 DA2	定価合計¥344,600	プリンターセット超特価**¥234,800**
PC-VS20C/S5 CA2	定価合計¥294,600	プリンターセット超特価**¥186,800**
PC-VS20C/S5 DA2	定価合計¥304,600	プリンターセット超特価**¥193,800**
PC-VS16F/E5 AA2	定価合計¥224,600	プリンターセット超特価**¥133,000**
PC-VS16F/E5 CA2	定価合計¥254,600	プリンターセット超特価**¥150,000**
PC-VS16F/E5 DA2	定価合計¥264,600	プリンターセット超特価**¥158,000**

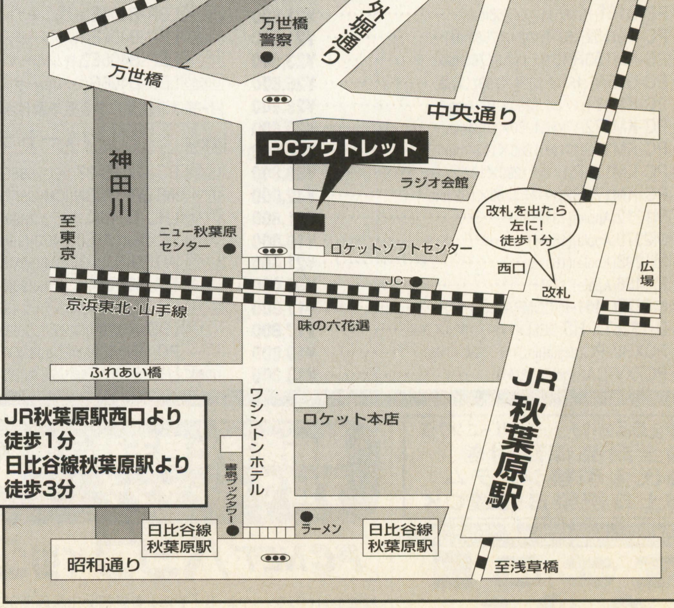


その他お買い得品多数入荷!!

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30～PM8:00



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名	東京三菱銀行 秋葉原支店
口座名	ロケット通販部
口座NO	（普通）0686447

売切御免!! 完全台数限定新品 IBMノート 爆安大放出

Think Pad 380E (2635-40J) 新品
MMX150/16/2.1G
12.1DSTN(800)
20台限定
otto爆安 ¥139,800
CD-ROMドライブセット
CD-20XSセット ¥159,800

Think Pad 560X (2640-60J) 新品
MMX200/32/2.1G
12.1DSTN(800)
30台限定
otto爆安 ¥179,800
CD-ROMドライブセット
CD-20XSセット ¥202,800

Think Pad 380ED (2635-5YJ) 新品
MMX166/32/2.1G
20×CD/12.1DSTN(800)
30台限定
otto爆安 ¥179,800

Think Pad 380ED (2635-6YJ) 新品
MMX166/32/3G
20×CD/12.1TFT(800)
SB
10台限定
otto爆安 ¥239,800

Think Pad 535X (2606-70J) 新品
MMX200/32/3.2G
56K/10.4TFT(800)
SB
10台限定
otto爆安 ¥249,800
CD-ROMドライブセット
CD-20XSセット ¥269,800

IBM CD-20XS 新品
外付20×CD
スピーカー付
IDカード付
30台限定
otto爆安 ¥25,800

中古パソコン専門 爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと

総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

■ノート

Apple	P.B 550C	¥139,800	68040(33)12/750/10.4"TFT
	P.B2400C/180(M5241J/A)	¥219,800	603e(180)16/1.3G/10.4"TFT(SVGA)
	P.B3400C/200(M5649J/A)	¥249,800	603e(200)16/2G/12xCD/12.1TFT(800)
	P.B520	¥57,800	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN
	P.B520c	¥79,800	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN
	P.B5300Ce/117	¥167,800	603e(117)32/1.1G/10.4TFT(800)
	P.B5300Cs/100(M3824J/A)	¥119,800	603e(100)16/750/Ir/10.4"DSTN
AKIA	Tornado616S(T616S2L)	¥189,800	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1TFT(XGA)
COMPAQ	LTE5200M1350CD/CT	¥139,800	P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800)
DEC	H.Ultra 475CT(FRP76WDAJ)	¥69,800	DX4(75)8/528/9.5'TFT/C.B16互換/Ir
DELL	XP4100C	¥57,800	DX4(100)8/525/PCMCIA/9.5"STNカラー/W3.1
	XPI-P150CD	¥169,800	P150/32/2.1G/CDx6/12.1TFTカラー液晶/W95
EPSON	N15FA	¥167,800	P(150)EDO32/1.35G/6xCD/12.1"TFT(SVGA)
	PC-386NAST	¥19,800	386SX(16)640K/3.5x1
	PC-386NW1A	¥29,800	386SX(16)1.6/20
	PC-486NAS1D	¥48,800	640/80M/モノクロ
	PC-486NASD2	¥29,800	486DX2(50)5.3
富士通	FMR5NL8A	¥19,800	SX(25)/2.75/120/モノクロ
	FMR5NL9A	¥19,800	SX(25)2.75/170/モノクロ/MS3.1
	FMV42NT1C1	¥19,800	i486(25)4M/170/TFTカラー液晶
	FMV43NT2C1	¥44,800	SX(33)4/170/10.4TFT
	FMV43NT2C2	¥29,800	SX(33)4/170/10.4TFT
	FMV47NUSS3	¥59,800	DX4(75)/8/340/10.4DSTN(VGA)
	FMV50NCS5E	¥79,800	P100/16/810/288モデム/7.2"DSTN/Win95
	FMV52NU5UV	¥119,800	P120/16/810/4xCD/11.3TFT(800)
	FMV53NU5S1	¥139,800	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/J7.L
	FMV53NU5S2	¥139,800	P133/32/1G/10xCD/11.3(800)/336M/O.L
	FMV55NA3S1	¥177,800	P150/32/1.6G/12.1"TFT(800)/288/SB互
	FMVNC13D	¥99,800	P133/16/1G/7.2DSTN/336M
	FMVNU131(FDD無し)	¥149,800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/J
	FMVNU133	¥159,800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W.E
GTI	Green4	¥39,800	486DS4(75)3/250
日立	FLORA (PC-5ND02-E95LA)	¥129,800	P133/16/1.4G/10xCD/12.1"TFT(SVGA)
	PC-5NS01-LM4DA	¥89,800	P100/8/810/11.3"DSTN(800)
	PC-5NS01-UM4TA	¥79,800	P100/16/812M/12.1DSTN(800)144K
	PC-5NS01-VM4DA	¥99,800	P120/8/810/11.3DSTN/WIN95
IBM	5523-JJW	¥34,800	DX2(50)8/170/9.5TFT
	5523-S04	¥19,800	386(16)2/40/3.5"x1/9.5"16階調
	T.Pad230Cs(2432-FBW)	¥49,800	486DX2(50)4/540/7.8"DSTN
	T.Pad230Cs-YB7	¥39,800	SX33/12/270/7.8DSTNカラー
	T.Pad230Cs-YB7(12/520)	¥44,800	486SX33 12/516
	T.Pad330C(5523-JJW)	¥49,800	486SLC2(50)8/527/9.5'TFT
	T.Pad330Cs(5523-JBW)	¥36,800	486SLC(50)8/170/9.5'STNカラー-VGA/W3.1
	T.Pad340CSE(2610-KJF)	¥39,800	SLC2(50)/4M/200M/9.4'DSTN
	T.Pad360(2620-2JD)	¥39,800	486SX(33)/4MB/170MB/9.5"STN
	T.Pad360CSE(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad360Cs(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad380D(2635-2AJ)	¥159,800	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro
	T.Pad530Cs(2605-7FK)	¥89,800	DX4(100)20/720/8.4DSTN/288M/DSP
	T.Pad535(2606-MF9)	¥139,800	P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB
	T.Pad550BJ(2437-YMS)	¥19,800	SLC25/6/171/モノクロ/BJプリンタ
	T.Pad550BJ(2437-YVB)	¥19,800	SLC(25)4/120/9.5モノ/BJプリンタ内蔵
	T.Pad560(2640-FJE)	¥139,800	P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800)
	T.Pad560E(2640-40J)	¥198,000	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro
	T.Pad560E(2640-4ZJ)	¥219,800	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SB/288M/CD
	T.Pad760C(9547-J31)	¥79,800	P90/8/810/10.4TFT
	T.Pad760LD(9547-J31)	¥89,800	P90/8/810/4xCD/10.4TFT/SB
	T.pad370C(9545-QFD)	¥59,800	DX4(75)/4/520/10.3TFT(800)
	T.pad560 (2640-20J)	¥147,800	P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
松下	AL-N3T516J5	¥199,800	MMX166/32/1.6G/14xCD/12.1TFT(800)/SB/Ir
NEC	9801NA/C	¥38,800	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)
	9801NC	¥27,800	386SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)
	9801NS/A120	¥29,800	SX(33)3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調
	9801NS/R	¥24,800	486SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B
	9801NS/R40	¥29,800	486SX(16)1.6/40M/3.3'x1/8階調
	9821La10/8A	¥89,800	P(100)16/810/10.4"TFT(640)/PCM/FM
	9821La13/S14	¥134,800	P133/16(EDO)/1.4G/10.4"TFT(800x600)W95
	9821Ls12/D10D	¥147,800	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1'DSTN/W.E
	9821Ls13/D10C2	¥159,800	P133/32/1G/11xCD/12.1'DSTN/33.6Kbps/J
	9821Lt/260	¥49,800	DX2(50)1.6/260/3.5'外x1
	9821Na9/H8	¥119,800	P90/16/810/4xCD/10.4"TFT(800)PCM/FM
	9821Nb7/C8	¥109,800	P75/8/810/4xCD/10.4"TFT(640)/PCM/WIN3
	9821Nd	¥52,800	SX(33)1.6/FD/3.5'x1/DSTN
	9821Nd/340W	¥49,800	SX(33)5.6/340/9.5'DSTN
	9821Ne	¥54,800	SX(33)3.6/FD/9.5'TFT
	9821Ne3/3	¥59,800	DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT
	9821Ne340/W	¥59,800	SX(33)5.6/340/9.5"TFT(640)
	9821Nm	¥49,800	DX2(50)1.6/FD/9.5'モノクロ/Typellx2
	9821Nr13/D10A	¥139,800	P133/32M(EDO)/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)
	9821Nr13/D10B	¥149,800	P133/32/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)
	9821Nr15/S10	¥149,800	P150/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)
	9821Nr15/S10(FDD無)	¥169,800	P150/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)
	9821Nr15/S14F	¥219,800	P150/16/1.4G/10xCD/336M/12.1TFT(800)
	9821Nr150/X14F	¥239,800	MMX150/32/1.4G/11xCD/12.1'TFT(1024)
	AL13C/BSA1	¥177,800	MMX133/32/2.1G/10.1"TFT(800)
	LV13C/WDAA1S1	¥179,800	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1DSTN(800)
	LV16C/WSCAF1	¥199,800	MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)/56M/J.
	MB12C/UDC1	¥99,800	MMX120/32/1.6G/6"STN(VGA)/PCM/一太郎
	MB12C/UDD1	¥89,800	MMX120/32/1.6G/6"STN(VGA)/PCM/W.E
リコー	5523-S14	¥19,800	386SX(16)2/40/3.5'x1/9.5'16階調
SHARP	MN-5030	¥139,800	P133/16/1G/10xCD/11.3TFT(800)
	MN-7150	¥198,000	P150/24/1.35G/11.3TFT(800)10xCD/288M
	MN-7230	¥189,800	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M
	MN-7350	¥199,800	P150/32/2G/10xCD/12.1(XGA)モデム33.6
	[illegible]BC-S650	¥187,700	MMX133/16/1.4G/CD/12.1TFT(800)
	[illegible]SX133	¥39,800	486(33)8/120
	[illegible]Book PRO(J3P54/75C)	¥49,800	P75/8/810/10.4"DSTN(800)
	[illegible]nBookBird133G	¥99,800	P133/16/1.35G/11.3"TFT
	WinBookPro(J3P54/90CX)	¥69,800	P90/8/810/10.4TFT(800)
東芝	AVS121WD	¥19,800	
	AVX341T(W)	¥69,800	DX2(40)4/340/9.5'カラーTFT/MS
	EZ486001	¥19,800	SX(25)2/FD/モノクロ
	FV4333CW	¥77,800	SX(33)8/340/9.5'STNカラー
	GR0908TW(GTR590)	¥99,800	P90/8EDO/810/11.3TFT(800)/Ir/SBpro互
	GT4755MA(GT475/051CS/A)	¥89,800	DX4(75)8/520/2xCD/10.4"DSTN/SBpro
	J3100SX001VW(J31SX001VW)	¥9,980	386SX(20)2/3.5"x1/モノクロ16階調
	J31EZ001	¥9,980	i386SX(16)/2M/CGA
	J31GS001	¥1,980	80C286(12)1.5/3.5x1/モノクロ/モデム付き
	J31SX001	¥9,980	386(16)2/3.5'x1/モノクロ
	J31XS8VT	¥39,800	メ1M.80MHDD.8.4'TFT
	Libretto50CT(PA1237C9)	¥84,800	P75/16/800/6.2'TFT
	SS4332CW	¥49,800	SX(33)4/250/8'DDSTN
	SS4755SA	¥69,800	DX4(75)8/500/8'DSTN(640)/PCM/WIN3.1
	SS4755SW	¥79,800	DX4(75)8/500/PCMCIA/8.4"DSTNカラー/W3.1
	SS4755TA(SS475 051CT/A)	¥67,800	DX4(75)8/520/8.4"TFT/サウンド/PCカードスロ/一太
	SS5755TW(SSR575/051CT/W)	¥79,800	P75/EDO8/520/9.5"TFT(仮想スクリーン)/SBpro互
	TECRA500CT/1.3(PA1221JW)	¥139,800	P120/16/1.3G/12.1"TFT(800)/288M
	TECRA510CT/2.1 (PA1232C9)	¥149,800	P133/16/2.1G/12.1TFT/W95
	TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	¥157,800	P133/16/1.2G/12.1"TFT(XGA)/288M
	サテライト 200CS/810(PA1234S9)	¥109,800	P100/8/810/11.3"DSTN(800)/SBpro
	サテライト Pro420CDT/810(PA1225JD)	¥109,800	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir
	ポーテジェ620/1.3(PA1125JT)	¥109,800	P100/8/1.3/10.4TFT(800)/SB/Ir

■DTP

Apple	Centris610	¥19,800	
	Centris650	¥19,800	68040(33)8/230
	Centris660AV	¥31,800	68040(25)8/230/2xCD
	IIVi	¥5,980	030(16)4/160
	IIVx	¥6,980	030(32)5/160
	IIfx	¥5,980	030(40)4/80
Apple	IIsi	¥5,980	030(20)4/FD
	LC475	¥19,800	68LC040(25)8/160
	LC630(12/350/CD無)	¥23,800	68LC040(33)12/350
	LC630(12/350/CD有)	¥36,800	68LC040(33)12/350/2xCD
	LC630(8/250/CD無)	¥19,800	68LC040(33)8/250
	LCIII	¥7,980	030 4/80
	Lc630(M3076)	¥29,800	
	P.M 8100/100	¥89,800	601(80)16/500/2xCD
	P.M4400/200 STD	¥119,800	PPC603e(200)32/2G/x12CD/336M
	P.M4400/200 グラフィックモデル	¥134,800	PPC603e(200)32/2G/12xCD/33.6k
	P.M6200/75	¥59,800	603(75)16/500/4xCD
	P.M7100/66	¥54,800	
	P.M7100/66AV	¥59,800	601(66)16/500/2xCD
	P.M7200/120	¥94,800	601(120)16/1.2G/8xCD
	P.M7300/166(M5542J/A)	¥149,800	604e(166)16/2G/12xCD
	P.M7600/200(M4947J/A)	¥189,800	604e(200)32/2G/12xCD
	P.M8100/80	¥79,800	601(80)16/500/2xCD
	P.M8100/80AV	¥79,800	601(80)16/500/2xCD
	P.M8500/120(M3105J/A)	¥157,800	604(120)16/1G/4xCD
	P.M8500/150(M5347J/A)	¥167,800	604(150)/8xCD
	P.M8500/180(M5349J/A)	¥199,800	604e(180)32/2G/8xCD
	Quadra 610	¥29,800	
	Quadra650	¥34,800	68040(33)
	Quadra700	¥29,800	68040(25)
	Quadra840	¥39,800	68040(40)8/500/2xCD
	Quadra840AV	¥42,800	68040(40)8/500/2xCD
	Quadra900	¥39,800	68040(25)8/160
	Quadra950	¥39,800	MC68040(33)
バルク	自作DOS/V機	¥99,800	MMX(166)/32/3G/8xCD/336k
	自作DOS/V機	¥199,800	P2(333)64/4.3G/32xCD
COMPAQ	DeskPro 590/4M720-MX	¥24,800	P90/16/720/3.5'FD/W3.1
	DeskPro XE560 M270W	¥19,800	P60/8/270 英語版
	DeskPro XL6150/2100PD	¥79,800	PPro150/32M/2.1G/CDx4/Win nt
	DeskPro2620/2500CD	¥89,800	Pro200/16/2.5G/CDx8/WINNT
	DeskPro2620/2500CD32	¥94,800	Pro200/32/2.5G/8xCD/WinNT
	DeskPro5100/4 M1200CDS	¥34,800	P100/16/1.2G/4xCD
	DeskPro5100/5M720W-MX	¥32,800	P100/16/720/W3.1
	DeskProXE560 M525W	¥19,800	P60/8/525/Win3.1英語版
	ProLinea4100/4M420W	¥19,800	DX4(100)8/420 Win3.1
	ProLinea5100/5M720W-MX	¥32,800	P100/16/720/Win3.1
	ProLinea5150/4(253902-294)	¥49,800	P150/16/2G/Mil2M/95or31
	Prolinea 590/4M630CDS	¥29,800	P90/8/630/4xCD
	Prolinea4/66	¥7,980	DX2(66)4/120
DEC	DECpcLPv466d2(FR-756JA-WF)	¥7,980	DX2(66)8/345
	FR-A75JM-GB	¥54,800	P166/8/850/6xCD/W95
	FR832JA-WB	¥22,800	P90/16/540/W3.1
	FR844JA-WE	¥34,800	P100/16/540/2xCD
	FR955JA-WD	¥39,800	P133/16/1.G/4xCD
DELL	GXM5166	¥49,800	P166/32/1.6G/8xCD/W95
	GXM5200	¥79,800	P200/32/2G/8xCD/W95
	XL590	¥24,800	P90/8/540/3.5'FD/W3.1
	XM5120	¥37,800	P120/16/1G/4xCD/W3.1
	XM590	¥24,800	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1
EPSON	PC-386VR-STD	¥3,980	386SX(16)640k/5'x2
富士通	FMV510D5P3	¥29,800	P100/8/1G/W3.1
	FMV510D6P5	¥39,800	P100/16/1.2GB/W95
	FMV512D5P4	¥37,800	P120/16/4xCD/W3.1(95附属)
	FMV575D4L	¥19,800	P75/8/850/W3.1
H.P.	VectraVT2 4/66(D3138A)	¥7,980	DX2(66)8/340
IBM	PC750(6883-J8P)	¥34,800	P100/8/850/4xCD
	PC750(6883-JF7)	¥39,800	P133/16/1.2G/4xCD/W3.1
	PC750(6885-J0M)	¥32,800	P90/8M/720/2xCD
	PC750(6885-JGM)	¥34,800	P90/8/750/4xCD/W3.1
	PC750(6887-JS1)	¥49,800	P166/16/1.6G/6xCD/W3.1&WARP
	PS/V 2411-P31	¥39,800	
	PS/V MASTER 2411RPW	¥22,800	DX4(100)8/720 WIN3.1
	PS/V Master(2411-NPW)	¥14,800	486DX2(66)8/PCIバス
	PS/V Master(2411-NWC)	¥7,980	DX2(66)8/340
NEC	9801BX/U2	¥15,800	SX(20)1.6/3.5'x2/640(16)
	9801BX2/U2	¥17,800	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)
	9801BX2/U7W	¥19,800	
	9801BX4/U2	¥39,800	DX2(66)1.6/キ8K/3.5'x2/1024(256)
	9821AS2/U7P	¥27,800	486SX33/5.6/170
	9821Ae/U2	¥23,800	SX(25)1.6/3.5'x2/PCM,FM
	9821Ap/U2	¥29,800	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM
	9821Ap2/U8W	¥39,800	DX2(66)5.6/340/3.5'x1/PCM,FM/Win3.1
	9821Bp/U8W	¥29,800	486DX2(66)5.6/340/3.5'FD
	9821RA20/N12	¥99,800	
	9821V200/MZD2	¥149,800	MMX200/32/3G/20xCD/3D/336M/W.E.O
	9821Xa10/C12	¥74,800	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1
	9821Xa12/K8	¥79,800	P120/16/850/4xCD/PCM/win95
	9821Xa13/K16	¥89,800	P133/16/1.6G/4xCD/PCM/PCカードスロ/95
	9821Xa13/W12	¥94,800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa7/C8	¥59,800	P75/8/850/4xCD/PCM/W3.1
	9821Xb10/8P	¥49,800	P100/8/850MB/PTOSV2.3
	9821Xb10/J8	¥49,800	P100/8/850
	9821Xe10/4	¥34,800	DX4(100)8/420/W3.1
	9821Xn/C9W	¥37,800	P90/5.6/340/3.5'FDD/CDx2/W3.1
	9821Xs/U7W	¥27,800	DX2(66)5.6/210/PCM/W3.1
	H98 100-100	¥19,800	486(25)7.6/100/5'x2/ハイレゾ
	H98 80-002	¥14,800	486SX(16)1.6/FD/5'x2/ハイレゾ
	H98 SU8-002	¥11,800	SX(20)1.6/FD/3.5'x2
	H98 U100-100	¥19,800	486(25)7.6/100/3.5'x2/ハイレゾ
	SV-98/3-F	¥149,800	P120/16/2G/4xCD
SUN	AS4015	¥49,800	
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥22,800	P75/8/515/4xCD/W3.1
UMAX	SuperMacS900	¥169,800	604e(225)64/1G/CD

■マルチ

Apple	Classic	¥12,800	68000(8)2/40
	Classic II	¥13,800	68030(16)4/FD
	Color Classic	¥34,800	68030(16)4/80
	Color ClassicII	¥54,800	68030(33)8/160
	LC520	¥29,800	68030(25)8/160
	LC575	¥39,800	68LC040(25)16/360
	P.M5500/225(M6195J/A)	¥179,800	PPC603e(225)/32/4G/24xCD/33.6k/15"
	Performa 5280	¥99,800	603e(133)16/1G/6xCD/Ir/14CRT/
	Performa 5420(M4751J/A)	¥139,800	PC603e(120)16/1.6G/4xCD/FM/TV/15'/288モデム
	Performa 5430	¥139,800	603e(160)16/8xCD/1.6G/15'CRT/288M
	Performa 630	¥47,800	68LC040(33)8/350/2xCD
	Performa 6410(17"CRTモデル)	¥139,800	PPC603e(180)16/8xCD/1.6G/288M/17"CRT付属
	Performa 6420	¥107,800	603e(200)24/8xCD/2.4G/288M/17'CRT付属
	Performa520	¥29,800	68030(25)8/160
	Performa5270	¥89,800	
	Performa5320	¥79,800	603e(100)16/1.2G/4xCD
	SE	¥19,800	68000(8)2/40
	SE/30	¥29,800	
COMPAQ	Presario7170	¥59,800	P90/8/840/4xCD/144K/15CRT/Win31
	PresarioCDS520	¥29,800	SX33/2xCD/14インチ内蔵
	PresarioCDTV528	¥39,800	DX2(66)8/420/4xCD/144M/TV
富士通	FMV31673	¥169,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT
	FMV499D3GC(本体のみ)	¥29,800	DX4(100)16/500/3.5'x1/CDx2/15'
	FMV5DS1A	¥59,800	P100/16/850/4xCD/15"CTR
	FMVS165A1	¥117,800	P166/32/1.6G/8xCD/336M/15'
	FMVS21651	¥129,800	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J.L
	FMVS31651	¥134,800	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT/J.L
	FMVS42073	¥159,800	MMX200/32/3.2G/17"CRT.EXEI/W95
	FMVS52053	¥149,800	MMX200/32/3.2G/24xCD/56K/15CRT/W.E
	FMVS52353	¥199,800	PII233/32/3.2G/24xCD/56K/15"
GATEWAY	G6-200	¥157,800	Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン
IBM	Aptiva 2134-J31	¥94,800	P133/16/1.6G/6xCD/15"CRT
IBM	Aptiva B97	¥149,800	MMX(200)32/4.2G/16xCD/336モ/17'L
	Aptiva T81(2161-T81)	¥139,800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva T9E	¥159,800	MMX200/32/4.2G/16xCD/336モ/17'L
	Aptiva(2134-J52)	¥119,800	P150/32/2G/8xCD/288M/15CRT/W.E
	Aptiva(2134-JDA)	¥109,800	P166/16/1.6G/15"
	Aptiva2159-B65	¥129,800	P166/32/2.5/8xCD/366モ/17'
	Aptiva2168-S4D	¥99,800	P120/16/1.6G/4xCD
	Aptiva2176-H55	¥119,800	P150/16/2G/6xCD/28.8kモデム
	Aptiva2176-H5F	¥124,800	P150/32/2.5G/8xCD/288モデム/17'
	Aptiva2176-J33	¥108,000	P133/16/1.6G/6xCD/288M 15'
	Aptiva730(2168-63J)	¥42,800	DX4(100)8/540/4xCD/15'
	GreenPC(5538-VWD)	¥39,800	8M/340M/DSTNカラー
三菱	apricot MS660-F2C(M3544-C1CO)	¥129,800	P166/16/2.5G/8xCD/33k/17"CRT
松下	CF-100A(WOODY)	¥49,800	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15'一体型/タッチパネル
	CF-100ATV-SZ	¥79,800	
	CF-V31DBGJ	¥39,800	
NEC	9821Cb/2	¥29,800	SX(33)7.6/210/2xCD/15'一体型
	9821Ce2/S2D	¥37,800	SX(25)5.6/170/CD/3.5'x2/15'CRT
	9821Cf-S3	¥49,800	P60/7.6/540/3.5'x1,15'SVGA/FAX/TV
	9821Cr13/TA	¥119,800	P133/16/850/4xCD4連/10.4'TFT/Win95
	9821Cs2/S3	¥39,800	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT
	9821Cs2/S3(本体のみ)	¥39,800	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT
	9821Ct16/FA	¥129,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J.L
	9821Ct16/FB	¥129,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/W.E
	9821Ct20/AA	¥159,800	P200/32/1.6/4xCD(CD-R)/J./17'
	9821Cx/S2	¥49,800	SX(33)7.6/270/2xCD/TV
	9821Cx13/S5TA	¥109,800	P133/16/850/4xCD/144M/15"CRT
	9821S1	¥19,800	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/1xCD/PCM.FM/
	9821V13/S5C3	¥89,800	P(133)/32M(EDO)/1.2G/8xCD/PCM/MPEG/15CRT
	9821V16/S5PC2	¥99,800	P166/32/1.6G/8xCD/USB/336M/15/J.L
	9821V166/S5C2	¥144,800	MMX166/32/1.6G/20xCD/3D/336M/15'CRT/J.L
	9821V166/S5D2	¥139,800	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W.E
	9821V200/S7C2	¥187,000	MMX200/32/3G/20xCD/3D/17'CRT/J.L
	9821V7/S5KB	¥49,800	P75/8/850/4xCD/15"CRT/95/W
	9821Xc13/S5B2	¥99,800	P133/32/1.6G/8xCD/15CRT/USB/100Base/W.E
	VS20C/S5CA1	¥169,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56モデム/15"CRT
	VS20C/S7DA1	¥189,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/17'CRT/W.E
	VS26D/S7CA2	¥199,800	PII(266)32/3.2G/24xCD/56K/一太郎Office
SANYO	MPX-C50S	¥59,800	P7516/850/4xCD/28.8k/15"CRT
東芝	BREZZA 5166MB PV1009JA	¥119,800	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT
UNISYS	AQUANTA DL	¥79,800	P(100)/16/1.2G/CD

■モニタ

Apple	14"AV	¥19,800	
	15'マルチスキャン(M2978)	¥19,800	15'マルチスキャン
	15'マルチスキャン(M3379J/A)	¥19,800	
	1710	¥39,800	Apple用17"マルチスキャン
	1710AV	¥49,800	Apple用17'マルチスキャン
	20"マルチスキャン(Apple)	¥89,800	Apple用20"マルチスキャン
	M1212	¥9,980	13'カラーモニタ.チルト付き
	M2928	¥39,800	
	MutipleScan 15 Display	¥24,800	
AKIA	MDIIS	¥44,600	11.3"DSTN
AST	CMC-1418AD	¥13,800	14"SVGA
	CMC-1501BA1	¥14,800	15"マルチスキャン
	CMC-1502B1	¥14,800	15"マルチ
	CMC-1701M2	¥27,800	17"マルチスキャン
	F562D	¥14,800	15"マルチ
ARX	ARX-1788NL	¥29,800	17トリニトロン
バルク	PCVIEWER	¥29,800	OHP用液晶透過装置
	TE9516S	¥14,800	14"DOS/V用SVGA
COMPAQ	461	¥13,800	14'マルチ/640X480~1024X768/0.28mm
	461-P	¥17,800	14'マルチ/640X480~1024X768/0.28mm
CANON	17""マルチ	¥29,800	
	A-2009	¥29,800	
	Belle View II	¥29,880	17'マルチスキャン Dos/V,Mac対応
DEC	VRC16	¥19,800	17'BNCモニタ
	VRC21-HA	¥99,800	21" VGA(30kHz)~1280x1024 BNC
DELL	D1726T-LS	¥27,800	17"マルチ
	P1728J	¥29,800	
EPSON	CR-7000	¥19,800	98ノーマル17'モニタ/0.31mm/D-SUB15
富士通	FM-DP534	¥4,980	Towns2用14"CRT グレー
	FMV-DP84Z	¥19,800	15"
H.P.	D2807A	¥34,800	17"VGAディスプレイ1280x1024
IBM	17P(9527-002)	¥34,800	17'マルチスキャン
	3474-JDM	¥79,800	ネットワーク端末装置
	5574-C04	¥29,800	PS/55専用モニタ
	5574-C06	¥34,800	
	5574-C07	¥39,800	PS55用 17"カラーCRT
	5574-C19	¥79,800	
	5574-N15	¥19,800	15'マルチスキャン
	5574-N17	¥37,800	0.28mm,30K~60Khz,1280x1024
IDEXON	MF-8515B	¥19,800	
	MF-8615B	¥17,800	
Kodak	DataSHOW 480	¥19,800	液晶透過装置 デジタルRGB対応
KFC	CH-1520	¥14,800	15"マルチ
MELCO	FTD-XD15-CP	¥64,800	15"DSTN(XGA)PCIカード付
三菱	DiamondScan15FS	¥24,800	
	FHC31WEXII	¥9,980	21"カラー
	RD-15G	¥17,800	15'マルチ,0.28,24~,1024x,短残光,D-SuB15(3
	RD-17Y/V	¥39,800	17"マルチ
	RD15DII	¥17,800	15'マルチ,0.28,24~,1024x,短残光,D-SuB15(2)
	RD15DSII	¥17,800	15'マルチ,0.28,24~,1024x,短残光,D-SuB15(3
	RD15M	¥17,800	15"マルチスキャン
	RD17GII	¥45,800	17"マルチスキャン
	RD17GX	¥49,800	17"マルチスキャン
NEC	98MATE ディスプレイ(15)	¥19,800	98MATE 15'マルチディスプレイ
	98MATEディスプレイ(17)	¥37,800	98MATEディスプレイ(17)
	JC-1431VMA	¥9,980	カラーSVGA
	N5913R	¥4,800	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15
	N5926-26	¥19,800	H98専用
	PC-KD1522	¥8,800	15'ノーマル.VGA/0.31ピッチ/640x400,480/D-SUB15
	PC-KH1711	¥39,800	17'ノーマル・H98/0.28mm/複合29pin・D-S
	PC-KM151	¥17,800	15'マルチ/0.28ピッチ/1280x1024/D-SUB15
	PC-KM152	¥19,800	15'マルチスキャン.0.28mm.RGB15ピン,1024x768
	PC-KM153	¥17,800	
	PC-KM153R	¥19,800	15'マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン,1024x768
	PC-KM171	¥29,800	17'マルチ/0.28mm/1024x768/98,DOS/V,Ma
	PC-KM172	¥29,800	
	PC-KM173	¥29,800	17' MultiScan
	PC-TM151	¥24,800	15'マルチスキャン,0.28mm,TVチューナ付 Mac,Dos/v,98
NANAO	53T	¥47,800	17"SAトリニトロンマルチスキャン
	68T(メーカー再調整品)	¥99,800	20'カラー1600x1200 0.30mmミニDsub15p/5BNC
	DS550C	¥22,800	15"マルチ
	FlexScan E57T	¥49,800	17インチダイヤモンドトロン
	Flexscan F557	¥39,800	17'トリニトロンマルチスキャン
	MA-1440	¥17,800	
	T-560ij	¥39,800	17'トリニトロンマルチスキャン
リコー	V670	¥14,800	OHPユニット
ラディウス	ColorPivot277	¥22,800	
	TPD/21	¥14,800	Mac/21/MONO
SONY	CPD-15SF9	¥27,800	
	CPD-17SF8	¥39,800	
	GMD-2038	¥88,800	20'トリニトロンマルチスキャン
	GVM-2100	¥14,800	20'トリニトロン AGピッチ.31 VGA/NTSC/S
	KX-14HD1	¥9,980	14'カラー
SUN	CPD-1790	¥24,800	
東芝	CRT15001	¥17,800	
	J31MCD01	¥7,980	14"ノーマルモニタ
	J33CD001	¥13,800	
TOTOKU	CDT2046A	¥49,800	20"マルチスキャン DSUB,BNC
UNISYS	CSYSC-428PT	¥13,800	15インチマルチスキャン
その他	CA1718	¥24,800	17"マルチ チルト無し

■プリンタ

Apple	Color StyleWriter2200(M3960)	¥16,800	
	LaserWriterII	¥19,800	レーザー、B4、40SC付き
	スタイルライターII	¥7,980	
CANON	BJC-400J	¥9,980	バブルジェットカラー,A4,オートシートフィーダ
	BJC-420J	¥17,800	BJカラー,A4,ハガキ,オートシートフィーダ720x360
	BJC-430J	¥17,800	インクジェット
	BJC-455J	¥28,800	バブルジェットカラーA4オートシートフィーダオートシートフィーダ
	BJC-620JW	¥29,800	カラーA4,リアル720dpi"
	BJC-880J	¥24,800	カラー/バブルジェット/オートシートフィーダ
	FP-510	¥29,800	
	LBP-A404PSLITE	¥17,800	A4
	LBP-B406GII	¥24,800	600/480dpi 4B
EPSON	HG-5130	¥24,800	B4,48Mインクジェット
	LP-700W	¥24,800	A4 データ解像度600dpi+RIT WINDOWS専用機
	LP-8000S	¥39,800	B4対応レザープリンタ
	MJ-5000C	¥29,800	バブルジェットカラー,A3,ハガキ,オートシートフィーダ
	MJ-500C	¥8,980	バブルジェットカラー,A4,はがき,オートシートフィーダ
	MJ-810C	¥14,800	
	VP-5085	¥39,800	
富士通	XJ-500	¥9,980	バブルジェットカラー,A4,ハガキ
	XJ-800	¥27,800	A4カラーJET 1200*1200dpi
H.P.	550C	¥13,800	Mac用レザープリンタ
	DESKJET850C	¥19,800	インクジェットカラー
	Desk Writer 550C	¥9,980	
	DeskWriter600	¥14,800	JET
IBM	5577-G02	¥29,800	ドットプリンタ
京セラ	L-80S	¥17,800	
三菱	CP-GZ1	¥24,800	昇華型フルカラー、123x82mm,A6
M.D.L	MDS-H10	¥4,980	
NEC	PC-PR101/60	¥19,800	10ドット/160dpi/60cps
	PC-PR101/T165A	¥9,980	日本語カラー熱転写プリンタ
	PC-PR700JH	¥59,800	OA用ドットプリンタ
	PC-PR700X	¥49,800	日本語OAプリンタ
	SilentWriter 80PS2	¥22,800	
OKI	ML801PS2+F	¥35,000	ポストスクリプト対応/B4/400dpi
	MicroLine801PS	¥29,800	B4レーザー
	Microline 801PS+F	¥39,800	Windows/Macintosh
SHARP	IO-735X	¥1,980	136桁/24ドットカラーインクジェットプリンタ
	VP-EC1	¥29,800	昇華型ビデオプリンタ/300dpi/IrDA

■スキャナ

CANON	CanoScan 300S	¥14,800	ペーパースキャナ
EPSON	GT-5000WINP	¥19,800	
	GT-6500ART2	¥19,800	MAC用 フラットベッド
	GT6500ART2	¥19,800	MAC用A4サイズスキャナ/WIN95対応(要ドライバ)
インタウェア	My Scan Color	¥7,980	90dpi 4096色 MAC用ハンディ
MURATEC	SF-1000	¥59,800	FAX専用スキャナ・9600bps
NEC	PC-IN503G	¥9,800	
NEOS	NS-801CL-01C	¥3,980	デジタル800dpiハンディスキャナ.98用ボード付
ニコン	SCANTOUCH 110	¥19,800	フラットベッド型 SCSI
VISIONEE	PAPER PORT Vx	¥9,980	400dpi 小型ペーパースキャナ

■FAX

松下	UF51H	¥19,800	
NEC	NEFAX660	¥39,800	
NTT	FAX-P1	¥19,800	NTT PHS用ファックスプリンタ

■モバイル

CASIO	CASSIOPEIA(A-51)	¥19,800	SH3/480x240/IrDA/8MB
	CASSIOPEIA(A-51V)	¥29,800	SH3/8MB/480x240/115.2kbps/IrDA/CE

■CD

TAXAN	ICD-400PN	¥9,980	98,DOS/Vノート用4xCD,PCMCIA SCSIカード付き

■DOC

IBM	79F5345	¥3,980	3.5"*1 外付 FDD
SHARP	CE-A40PR	¥19,800	メビウス用ポートリプリケータ

■FD

ロジテック	LFD-591F	¥3,980	5'外付FDD
NEC	PC-9881N	¥17,800	8"*2ドライブ
VST	ZIP3400	¥34,800	PB3400用内臓ZIPドライブ

■TA

アルファデータ	UTA-128/DSU	¥24,800	
AIWA	TM-B1280	¥24,800	DSU内蔵/128K対応
OKI	PCLINK TA2A/DSU	¥13,800	DSU内蔵TA TELx2 TEx1

■HDD

バルク	3.5"EID1E 3.2G	¥27,800	
	3.5"SCSI 4.3G	¥29,800	
	3.5"SCSI 535M	¥7,480	
	3.5"SCSI 80M	¥1,980	
	3.5EIDE1.6G	¥14,800	
	3.5IDE120M	¥1,980	
	3.5IDE340M	¥4,980	
	98note用120M	¥4,980	
ELECOM	EN-125	¥3,980	98ノート用125MHDD
ICM	NX-500	¥10,800	98ノート用500MHDD
	SG540DB	¥6,980	514MBSCSI専用
NEC	HD810MB-T	¥14,800	NB10用内蔵 NEC保守部品
	PC-HD340N	¥5,980	98ノート用340MB
日本テクサ	TRUST-NE125	¥3,980	98NA用125MHDD
IBM	WDA-2120D	¥2,980	ノート用120MB
I/Oデータ	HDNV-2G	¥24,800	DOS/V用内蔵型2G

■LAN

アライドテレシ	Center Com 2975	¥19,800	1:1イーサーネット接続装置10BASE(2),(5)
	RE2001Plus	¥2,980	EISA 10BATE(T) LANCARD
CASTELLE	LANpress1P	¥2,980	10BaseT-Printer
ELECOM	LD-NE20/T	¥7,980	10BASE-T
NEC	9801-84	¥2,980	Cバス用 B4680ボード(10BsaeT,5)
	PC-9801-103	¥3,980	B4680I/F EC
PLANET	10BaseT(16ポートハブ)	¥19,800	
RATOC	REX-9822A	¥3,980	98用PCMCIA LANカード
REUDO	E100(トランシーバ)	¥2,980	Etherポート-10BaseT,2トランシーバ
Unger-Ba	PC-86131	¥3,980	98NOTE 10BATE(T)

■MO

CANON	MO-5001S	¥3,980	外付 5"MO
エムアイシーアリ	PLOVER230MOE	¥22,800	3.5"MOディスクドライブ 230MB/35ms/SCSI2
NEC	PC-OD102	¥3,980	5.25インチMO
VST	HANDY MO203 KiLOTON	¥34,800	PB3400用内臓230MB
YANO	ReoDrive3.5(128M)	¥9,480	外付128MB MO ハーフ フル ケーブル

■ODP

SUN	SparcCPUモジュール	¥9,980	
	superSPARC	¥9,980	
	superSPARC II	¥19,800	
XLR8	PowerEdge604e/225	¥89,800	

■PCカード

松下	LF-UC15	¥2,980	CD/PD(LF-1500)用I/Fカード
NEC	PC-9801n-J02	¥3,980	B4680インタフェイスカードT(9800シリーズのICカードで)
NTT	モバイルデータカード96P1	¥4,980	携帯電話接続カード

■SCSI

Computer	ATB-98	¥980	ジョイスティックI/F
ロジテック	LHA-202	¥2,980	98Cバス用SCSI
NEC	PC-H98-B03	¥1,980	SCSIボード(NESA対応)
東芝	PC-PB303	¥1,980	J3100用ボード
TEXA	NEP-14T	¥8,800	

■Cバスカード

バルク	ML2804S	¥1,980	CバスSCSIカード
EPSON	NRIFPC	¥1,980	Cバスプリンタカード
	Parallel I/F(Bord)	¥1,980	PC-98/EPSON-PC
NEC	PC-9801-81	¥1,980	9801用高速回線アダプタ
サンワサプライ	JY-IF98	¥1,980	ジョイスティックボード

■M/B

IBM	Aptiva500シリーズ用(95G9496)	¥3,980	DX2,4/GD5430

■CPU

MELCO	HNE-25W	¥980	9821Ne専用CPUアクセラレータ
	MTC-40001	¥3,980	クロック変換ソケット

■デジカメ

CASIO	QV-300	¥14,800	
富士フィルム	DS-300	¥129,800	140万画素

■ビデオカード

I/Oデータ	GA-PG3DX/PCI	¥5,980	PCIバス グラフィックアクセラレータ
インタウェア	GrandVimage17(MMpci)	¥9,980	
	ビデオ入力カード	¥9,980	
カノープス	PowerWindowT64VMP	¥9,800	PCIスロットバス用ウインドウアクセラレータ
MATROX	Millennium(2M)DELL版	¥11,800	Millennium DELL純正箱入り
NEC	9821A-E01	¥3,980	S386C928(1120x750 256色)/9821Ap/As/Ae用
Radius	ThunderColor30-1600	¥89,800	グラフィックスカード1600x1200(24bit)PCI(32bit)
その他	16-bitVideo	¥13,800	ForMacP.B190

■モデム

BUG	Linkboy Pocket	¥4,980	
CASTELLE	FaxPress 2000	¥19,800	FAX MODEM?
富士通	MS336FP1	¥7,980	RS-232Cコネクタ直付けタイプ、アタッチモデム
ヒューコム	EX336	¥7,980	33.6kps FAX/DATA
IBM	AT&T33.6bps	¥9,980	Bシリーズ用ISA 33.6Kbps内蔵
マイクロコム	V34ES2-M	¥7,980	
NEC	9801N-J08	¥7,980	
	PC-9801-06L	¥980	N,NV,NS/E/T/R,NC,NA/C,NX/C,HA
	PC-IT55D1	¥24,800	ISDN-TA(DSU内蔵)
OMRON	MA2814	¥9,980	外付け288/144
	MD24FN	¥980	98ノート用モデム(バッテリー部取付タイプ)
	MD24HS	¥49,800	半二重2400bpsモデム
	ME1414B	¥9,980	144FAXモデム
	ME2814B	¥4,980	28.8Kbpsモデム
	ME3314C	¥9,980	33.6Kbpsモデム(PCMCIA)
SANTAC	MS144CF	¥3,980	PCMCIA 144DATA/FAX
	MS288CF	¥3,980	PCMCIA カードモ28.8kダータ,14.4k FAXモデム
TDK	DF2814BX	¥15,800	
	DF3314B	¥9,980	PCMCIA 33.6K DATA/FAX

■その他

NEC	PC-9861K	¥2,980	

■プロジェクタ

富士通	ZM	¥57,800	
その他	CV-3000U	¥14,800	

■メモリ

Apple	P.B180用6M	¥2,980	
ADTEC	ADM-64MPB24	¥24,800	PB2400Cシリーズ
	ADM-64MPB34	¥24,800	P.B3400/200(240)用64M
	ADM-8MPB19/53	¥3,980	PowerBook用
	XMP 54016	¥8,800	
アイドルジャパン	64M168-60 DIMM	¥22,800	
バルク	144pin,16MB	¥4,980	
	144pin,32MB	¥9,980"	
	144pin,8MB,EDO	¥2,980"	
	168pin,16M	¥2,980	Apple用168pin16M,SIMM
	168pin,32M	¥5,980	Apple,DOS/V用168pin16M,SIMM
	168pin,64M,DIMM	¥12,800	Apple,DOS/V用168pin64M,DIMM
	168pin,8M,DIMM	¥1,980	
	72p,8M,60,N	¥1,980	
	72p,8M,70,N	¥2,980	
	72pin,16M,60,EDO	¥5,980	72pin,16MB,60ns,EDO
	72pin,16M,60n,N	¥3,480	72pin,16MB,60ns,ノンパリ
	72pin,16M,60n,P	¥4,980	
	Librettro50用16M	¥5,980	
	P.B1400シリーズ用16MB	¥6,980	
	P.B1400シリーズ用24MB	¥9,980	
	P.B1400シリーズ用32MB	¥13,800	
	P.B2400シリーズ用64MB	¥27,800	P.B2400シリーズ用144pin/64M
	P.B520,540用12M	¥7,980	
	P.B5300シリーズ用32MB	¥9,980	
	P.B5300シリーズ用48MB	¥15,800	
	PA2032UJ互換16MB	¥9,980	DynaBook用増設メモリ72pinDIMM
	PB5300用16M	¥7,980	
	PB5300用24M	¥11,800	
	PB5300シリーズ用8MB	¥3,980	
	SUN IPX等用16M	¥4,980	
	T.Pad230Cs用16M	¥7,980	
	メルコ製VND互換16MB	¥6,980	3.3V,スモール72pin
COMPAQ	147655-291	¥4,800	CONTURA用8Mカード
	MEMORY MODULE	¥9,980	
EPSON	LP8000EPGL	¥5,980	LP-8000用ROM
富士通	FM50NEM41	¥1,980	4Mカード
I/Oデータ	AP-PWJ-128M	¥29,800	P.B3400c用増設RAMボード
	AP-PWK-64M	¥19,800	PB.2400用64M-DIMM
	FS34-1	¥2,980	9801FS用4MB
	LD34-16	¥7,980	Ne3用16M
	NA34-4/8M	¥3,980	NA120/C用8M
	NE-SIM32-H4M	¥1,980	9821Xe,s,p,n,Be,s,f用4MB
	NM-34-16/32M	¥7,980	Nm用16MB
	Nb64-16M	¥5,980	9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb7用16MB
	Nb64-32M	¥7,980	Na12/Na9/Mb7用32M
ロジテック	LDM-16M5V	¥7,980	Ld/Lt NL/R 16MB
	LSM8B7	¥3,980	DOS/V用8MB,SIMM72pin,70ns,パリ有り
MELCO	ABI-24M	¥13,800	P.B1400シリーズ 24MB
	EMW-P16M	¥5,980	Pジェネ付 8M*2 Pentium用SIMM
	EN8-16M	¥5,980	Nr13/S14用
	EN8-32MH	¥11,800	対応機種EDO144pinS.O.DIMM
	ENB-16M	¥5,980	9821Na9/Na12/Nb7用
	ENB-16MH	¥3,980	Na15,13,12,9/Nb10,7/La10,7用 16MB
	ENB-32MK	¥11,800	9821Na9-15,Nb10,La10,7
	ENP-16M	¥4,900	9821Ne2Nd,Np,Ns用 内臓 16M
	VNL-16M	¥5,980	Let's Note用16M
	VS4-16MG	¥4,980	メビウス用 16MB
	VT5-32M	¥13,800	SS-R575/590,GT-R575/590用
	VTB-16M	¥9,980	DynaBook SS450シリーズ用16MB
NEC	9821A-B01	¥3,980	増設RAMボード
	9821Cf-B01	¥1,980	9821Cf専用サブボード
	9821N-B03	¥7,980	Np,Ns,Ne2,Nd用1.6M
	9821NA9-B01	¥2,980	9821Na9/La7/La10用8M
	9821NA9-B02R	¥8,900	9821NA用16MB
	9821XA-B02	¥1,980	9821Xt,Xa用8MRAMサブボード
	PC-9821A-B01	¥3,980	Aメイト,BX,FA,用4M増設RAMボード
	PC-9821LD-B02	¥3,980	8MB,9821Ld,9801NL/A用
	PC-9821NA9-B01	¥4,980	Na13/12/9,Nb7,La10,La7 用8MB
	PC-9821XA-B01	¥4,800	72pin,4M
NEOS	GOLD98-8M	¥2,980	98note用8M
SHARP	CE-W102B	¥14,800	メビウス用144pin32M
SUN	SS10等用(16MB)	¥4,980	SUN用16MB SIMM
SOTEC	WinBook RAM	¥12,800	16MB
東芝	DIMM 4M,L(SS4332CW用)	¥1,980	
	ME3C08JA	¥7,980	DynaBookV486A(AVS)シリーズ用8M
	MEMC08MJ	¥2,980	増設8MB
	MEMD08PE	¥7,980	D.B用増設8MB(タイプE)
	PA2031UJ	¥1,980	DynaBOOK用8MB
	PA2032UJ	¥9,980	ポーテジェ,サテライト,SSR,GTS用16MEDO
TAXAN	DIMM 32MB(ポーテジェ)	¥14,800	
	HT7216MB-60	¥9,800	72pin 16MB 60ns

■その他

松下	AL-NFBL041J	¥8,980	N4T512J5用大容量バッテリ
NEC	9801LV-08	¥3,980	I/O拡張ユニット
	9801N-08	¥7,980	I/O拡張ユニット

まだまだあるよ

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は5/22現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ーottoのFAX情報サービスー
03-5256-5231
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

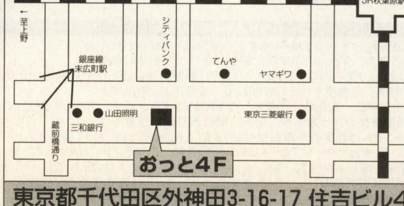
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

夏のボーナス一括払い OK!!

分割払い大歓迎!!
3回~60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC MasterCard VISA



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月~金 11:00~19:00 ●定休日 毎週木曜
土・日・祝 11:00~18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと
秋葉原1号店
TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

けっこう安い！ 旧機種から新機種まで **パソコン全国通販** 業者価格で 新品 中古 **高額買取**

ホームページ情報

- オークションコーナー
  様々な機種をお客様の好きなお値段でオークションして頂くコーナーです。
- 超特価コーナー
  1品限りのお買得商品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。
- 本日の在庫コーナー
  最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます
- ホームページ作成いたします！
  即戦力になる業務用ホームページ作成します。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。［お電話 / FAX / ホームページ］

②お支払い方法を決めて下さい。［銀行振込 / 郵便振込 / 代金引換］

③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますので
お電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いOK
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引きします
お気軽にご相談ください　担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は¥1500、代引き手数料は¥1000

WINDOWSマシン

NEC V16/S5VD2 (Pentium166/32MB/1.6GB/8xCD/33.6KBPSﾓﾃﾞﾑ/音源/PowerVR 2MB/15″ﾏﾙﾁｽｷｬﾝCRT)	¥138,000
NEC Xa9/C10 (Pentium90/16MB/1GB/4xCD/音源)	¥ 72,800
FUJITSU FMV516D7 (Pentium166/16MB/2.5GB/8xCD)	¥ 79,800
FUJITSU FMV513D7 (Pentium133/16MB/1.6GB/8xCD)	¥ 67,800
EPSON VT575R (Pentium75/24MB/800MB/4xCD/ﾀﾜｰ型)	¥ 39,800
COMPAQ DESKPRO2620T/2500CD (PentiumPRO200/32MB/2.5GB/8xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ﾀﾜｰ型)	¥ 84,800
COMPAQ DESKPRO5133/4M2000ML/CDS (Pentium133/16MB/2.1GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)	¥ 69,800
COMPAQ DESKPRO5133/5M1080MX/CDS (Pentium133/16MB/1GB/4xCD/MGA2MB/音源/ﾀﾜｰ型)	¥ 65,800
COMPAQ DESKPRO5100/4M1200/CDS (Pentium100/16MB/1.2GB/4xCD/音源)	¥ 49,800
COMPAQ DESKPRO590/4M420W/QV (Pentium90/8MB/420MB/4xCD)	¥ 34,800
COMPAQ DESKPRO XL575M1050/CDS (Pentium75/16MB/SCSI_1GB/SCSI_2xCD/音源)	¥ 39,800
DELL OptiPlex GXI5200M (Pentium2006/32MB/3GB/8xCD/音源)	¥ 88,000
DELL OptiPlex GXI5166L (Pentium166/32MB/2GB/8xCD/音源)	¥ 74,800
DELL OptiPlex GXM5133M (Pentium133/16MB/1.6GB/4xCD/音源)	¥ 62,800
DEC CELEBRIS FR965JA-WD (Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ADAPTEC_AHA2940SCSI/音源/ﾀﾜｰ型)	¥ 69,800
DEC CELEBRIS FR955JA-WD (Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)	¥ 62,800

※上記本体＋三菱RD17Yｾｯﾄ　3万円UPにて！

NEC PC98シリーズ デスクトップ

9821As2/U2（486DX2-66　3.5″ 86）	¥ 39,800
9821Xe/U7W（486SX-33　3.5″ 200MB）	¥ 34,800
9821As/U2（486DX-33　3.5″ 86）	¥ 26,800
9801BX/U2（486SX-20　3.5″）	¥ 19,800
9801DA2（386DX-20　5″　FM）	¥ 12,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート

9821Ne（486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M）	¥ 65,800
9801NX/C（486SL-20 TFTｶﾗｰ）	¥ 42,800
9801NC（386SX-20 TFTｶﾗｰ）	¥ 35,800

ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

モニタ

KM173R（17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024）	¥ 39,800
RD-17Y（17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024）	¥ 39,800
KM153（15″ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768）	¥ 26,800
RD15D（15″ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768）	¥ 26,800
DX1595N（15″ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024）	¥ 24,800
その他15／17インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ	¥ 19,800～
KD-881（15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K）	¥ 6,500
その他9801ノーマルモニタ	¥ 4,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ（NEC CANON EPSON 等）	¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ（15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式）	¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ（10″ 熱転写方式）	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ	¥ 3,800～

ハードディスク／フロッピードライブ

PC-9801シリーズ 内蔵40M～	¥ 6,500～
外付　1G（98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥ 25,800
外付540M（98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥ 19,500
外付100M（98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥ 9,800
内蔵　1G（DOS/V,98 IDE）	¥ 18,500
内蔵540M（DOS/V,98 IDE）	¥ 12,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD（ｹｰﾌﾞﾙ付）S ¥ 6,800 / W	¥ 11,500
外付3.5ｲﾝﾁ FDD（ｹｰﾌﾞﾙ付）S ¥ 7,800 / W	¥ 11,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

72PSIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥ 5,800 /32M ¥ 9,800
98汎用（Cﾊﾞｽ） 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵　2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM（PC9801-61U XMC-2000等）¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1/X68K/MZ	¥ 9,800～
NEC 60/66/80/88	¥ 7,800～
各社 MSX/MSX2/MSX2+	¥ 5,800～

その他

外付SCSI CD-ROM 2倍速 ¥7,800 / 4倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥5,800/x8 ¥9,800/x20 ¥19,800
モデム 2.4k ¥2,500/14.4k ¥3,500/28.8k ¥6,800
各種98,DOS/V用ﾏｳｽ ¥ 1,000～ / ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 2,500～
音源ボード（FM ｻﾝﾌﾟﾗ 86等 98,DOS/V） ¥ 5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 7,800～
各社SCSIボード（98,DOS/V） ¥ 5,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ¥ 1,000
※各社DOS/V、98ﾊﾟｰﾂ類等あります

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

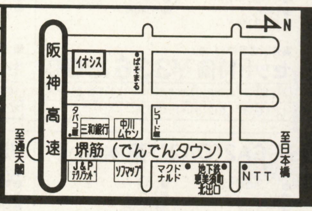
◎DEC CELEBRIS FR965JA-WD
（Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源/ADAPTEC_SCSI内蔵/ﾀﾜｰ型） 大特価¥69,800
◎三菱 RD-17Y 大特価¥39,800
17″ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ 640x400～1280x1024 98,DOS/V,MacOK!
※ペンティアム搭載の本体とRD17Yセット
本体価格＋3万円にてOK！

★★★★★★★ 高額買取指定商品！★★★★★★★
Pentium133～200の本体（98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V） ¥25,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～ ¥ 5,000～

インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
LISTにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行　恵美須支店　普通 3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150　番号：80849701　イオシス

TEL(06)631-6695　FAX(06)631-6697
営業時間11：00～19：00　年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい



イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13

ハンディ・ブックス・シリーズ　本文2色刷、わかりやすさ、見やすさで ●「Win95」「Word97」を完全マスター

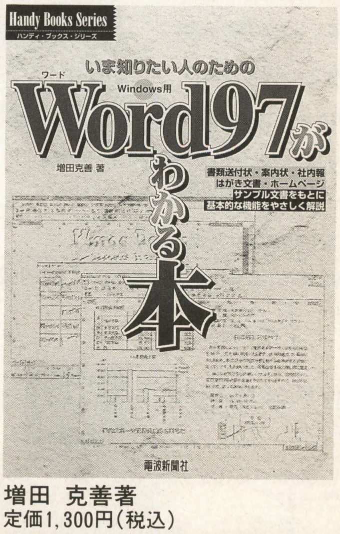
好評発売中

いま知りたい人のための Word97がわかる本

案内状からWebページの作成まで―
これだけの機能をマスターすれば誰でもWord97を使いこなせる。
（基本操作を図とともに、わかりやすく解説。）

- Wordの基本を知る
- 簡単な文書を作成する
- デザインを施した文書を作成する
- 図書とグラフを入れた文書を作成する
- はがき文書を作成する
- ネットワークでWord97を利用する
- ローマ字・かな対応表

サンプル文書をもとに
基本的な機能をやさしく解説



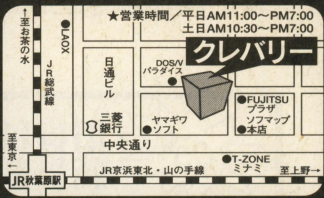
増田 克善著
定価1,300円（税込）

電波新聞社 販売部 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）FAX03-3445-6101

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00



*一太郎V8モデルをWord97モデルに変更される場合は¥7,000プラスとなります。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

★PC-9821/9801専用ソフトは動作致しません。Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA2(DA2*) ゲームセット

- ●VS26D/M7-CA2(一太郎モデル) 定価¥428,000
- ●臭作 …… 定価¥ 8,800
- ●ホワイトアルバム …… 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ …… 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady …… 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 …… 定価¥ 7,800
- ●プロジェクトVC＋ …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥488,900
セット特価 ¥329,800

24回	(初)¥10,471	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥38,000×4
36回	(初)¥13,412	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

VS26D/M7-CA2(DA2*)基本セット

●VS26D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥457,000
セット特価 ¥298,000

20回	(初)¥10,355	(月)¥ 9,700×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥11,877	(月)¥10,000×35	(ボ) なし

VS33D/M7-CB2(DB2*)高級セット

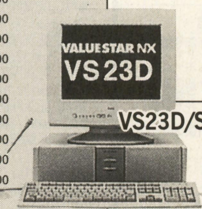
●VS33D/M7-CB2 ●PM-600C(プリンタ) ●プリンタケーブル ●キーボードカバー ●マウスパッド ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ) ●OAタップ ●FD40枚

■合計定価¥614,600
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,100×23	(ボ)¥57,000×4
42回	(初)¥14,886	(月)¥11,900×41	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2(DA2*) ゲームセット

- ●VS23D/S7-CA2(一太郎モデル) 定価¥348,000
- ●臭作 …… 定価¥ 8,800
- ●ホワイトアルバム …… 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ …… 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady …… 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 …… 定価¥ 7,800
- ●プロジェクトVC＋ …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥408,900
セット特価 ¥279,800

18回	(初)¥10,288	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥49,000×3
30回	(初)¥14,014	(月)¥11,200×29	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2(DA2*)基本セット

●VS23D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥248,000

18回	(初)¥10,051	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥37,000×3
30回	(初)¥12,029	(月)¥ 9,900×29	(ボ) なし

VS23D/S5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS23D/S5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥368,900
セット特価 ¥255,000

18回	(初)¥10,335	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥39,000
30回	(初)¥10,559	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

VS30D/M7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS30D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥548,900
セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥10,193	(月)¥10,000×23	(ボ)¥48,000×4
42回	(初)¥14,627	(月)¥10,900×41	(ボ) なし



VS30D/M7-CA2(DA2*)基本セット

●VS30D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥517,000
セット特価 ¥336,800

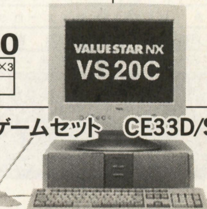
24回	(初)¥10,552	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥39,000×4
42回	(初)¥11,012	(月)¥10,000×41	(ボ) なし

VS20C/S7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS20C/S7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥368,900
セット特価 ¥255,000

18回	(初)¥10,335	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥10,559	(月)¥10,300×29	(ボ) なし



VS20C/S5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS20C/S5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥328,900
セット特価 ¥228,000

15回	(初)¥10,013	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥57,000×2
24回	(初)¥12,158	(月)¥11,200×23	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS26D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥443,900
セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,366	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥12,344	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2*)基本セット

●VS26D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥412,000
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,136	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥12,664	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

VS16F/E5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS16F/E5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥288,900
セット特価 ¥219,900

15回	(初)¥10,113	(月)¥10,000×14	(ボ)¥51,000×2
24回	(初)¥11,960	(月)¥10,800×23	(ボ) なし

CE33D/SZ-CD2(DD2*)基本セット

●CE33D/SZ-CD2 ●PK-DH172(17インチCRT) ●PC-SP700BK(スピーカ) ●ステレオミニジャック変換ケーブル ●OAタップ ●クリーナ ●FD40枚 ●CD-ROMソフト(サービス品)

CEREB NX 新発売!!

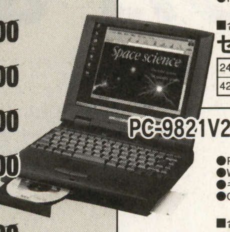
■合計定価¥730,000
セット特価 ¥519,800

36回	(初)¥10,339	(月)¥10,000×35	(ボ)¥45,000×6
60回	(初)¥15,543	(月)¥11,400×59	(ボ) なし

NOTE & PC-9821シリーズ

NOTEシリーズ

- ●LV20C/WS 特価¥295,000
- ●LV16C/WS 特価¥258,000
- ●LV16C/NS 特価¥268,000
- ●LV16C/WD 特価¥208,000
- ●AL20C/TS 特価¥298,000
- ●PC-9821Nr150/S20 …… 特価¥219,800



★BIBLO & Mebius他はお問い合せください。

PC-9821V233/M7-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V233/M7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥503,900
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,074	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥12,487	(月)¥10,100×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●OAタップ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥471,000
セット特価 ¥308,000

20回	(初)¥10,205	(月)¥10,000×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,399	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥423,900
セット特価 ¥289,800

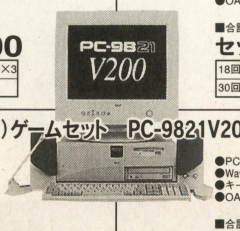
20回	(初)¥10,816	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥10,822	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●OAタップ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥391,000
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,344	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥12,346	(月)¥10,300×29	(ボ) なし



PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥383,900
セット特価 ¥264,800

18回	(初)¥ 9,900	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥13,538	(月)¥10,600×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●OAタップ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥351,000
セット特価 ¥233,000

15回	(初)¥ 9,946	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥11,619	(月)¥11,400×23	(ボ) なし

FUJITSU FMV-DESKPOWER

DESKPOWER SV237* ゲームセット

- ●FMVS52371(一太郎モデル) 定価¥348,000
- ●臭作 …… 定価¥ 8,800
- ●ホワイトアルバム …… 定価¥ 8,800
- ●デアボリカ …… 定価¥ 7,500
- ●キミにSteady …… 定価¥ 8,800
- ●デザイア・完全版 …… 定価¥ 7,800
- ●プロジェクトVC＋ …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥408,900
セット特価 ¥289,800

20回	(初)¥10,816	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥10,822	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

DESKPOWER SV237*基本セット

●FMVS52371(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,344	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥12,346	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

DESKPOWER SV235*ゲームセット

●FMVS52351(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥368,900
セット特価 ¥265,000

18回	(初)¥10,127	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥10,876	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

DESKPOWER TV307*ゲームセット

●FMVT53071(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥528,900
セット特価 ¥369,800

24回	(初)¥10,581	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥49,000×4
42回	(初)¥12,757	(月)¥11,000×41	(ボ) なし



DESKPOWER SV267*ゲームセット

●FMVS52671(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥478,900
セット特価 ¥337,800

24回	(初)¥10,053	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥14,109	(月)¥10,000×41	(ボ) なし

DESKPOWER SV205*ゲームセット

●FMVS52051(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥328,900
セット特価 ¥235,800

15回	(初)¥10,577	(月)¥10,100×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥12,008	(月)¥11,600×23	(ボ) なし

DESKPOWER MV205*ゲームセット

●FMVM52051(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●臭作 ●ホワイトアルバム ●デアボリカ ●キミにSteady ●デザイア・完全版 ●プロジェクトVC＋

■合計定価¥285,900
セット特価 ¥212,000

15回	(初)¥10,037	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥48,000×2
24回	(初)¥11,994	(月)¥10,400×23	(ボ) なし



Windows95
CD-ROM
Vantage Master V2
Version2
待望のヴァンテージ・マスターV2遂に登場！
７月１０日発売決定！
前作を購入している方へはバージョンアップサービスを実施！
詳しくは当社ホームページをご覧ください。
より進化した思考ルーチン
コンピュータの思考ルーチンを改良。より戦略性を高めるために、接近戦の強化や魔晶石の占拠率向上。逆属性であっても、その場の状況に一番適した召喚を行うようになり、おとり作戦が難しくなるなど、人間に近い思考ルーチンになっていて、上級者の方でもかなり手応えがUPしています。しかし、ただ難しくするだけでなく、easyモードでは、前作で難しいと感じた方や苦手な方など、初心者でも快適に進めるように改良されています。
バランスを追求した完全新作MAP！
シナリオモード、エキスパートモード、フリーバトルモードすべてが完全新MAPですので、前作をプレイされた方でも新たな気持ちでプレイできます。思考ルーチンを変更したことにより各MAPのバランスも調整。より戦略性が高く、シナリオモードでは徐々に手強くなっていく実感が得られ、エキスパートでは、前作以上に厳しさがUP。全体的にバランスよく仕上っています。さらに、ネイティアルやマスターのバランスを改良。前作以上に絶妙な戦略が楽しめます。
通信対戦による知略対決の興奮
V2では、インターネット、LAN、モデム接続、シリアルケーブル接続によって通信対戦を楽しむことができ、対戦時にはチャット機能によって、対戦相手との会話を楽しみながらプレイできます。また、今回新たに追加された持ち時間設定機能により、ヴァンテージ・マスターの時間経過概念とともあいまって、スピーディでスリリングなゲーム展開を味わうことができます。また使用できるマスターやそのレベルはもちろん、召喚できるネイティアルや所持する魔法も自由に設定でき、ハンデをつけた対戦も行えます。そして前回隠れキャラだったファルコム歴代キャラもはじめから選択可能。よりSLGとしての純粋さを追求したネットワークバトルを存分に楽しんでください。
大好評発売中！
ヴァンテージ・マスター
Vantage Master
■動作環境
●CPU：Pentium／486DX2 66MHz 以上
（Pentium 100MHz 以上推奨）
●必要メモリ：16MB 以上
●ハードディスク容量：27MB 以上
●ディスプレイ：640 × 480 ドット
256 色表示可能
●CD-ROM ドライブ：2 倍速以上
●対応音源：Windows95 対応の PCM 音源、
CD-DA 音源、MIDI 音源（GM 規格）
Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.com
通信販売受付中！　簡単便利な当社ホームページの
オンラインショッピングコーナーをご利用ください。
URL http：//www.falcom.co.jp/



第十七巻第七号通巻一九三号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年六月二十五日印刷 一九九八年七月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一−十一−十五 電話〇三(三四四五)六一一一
定価510円 本体486円 雑誌18361-07 T1118361070514

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

7

創刊200記念キャンペーン

最新デジタル・カメラ徹底活用テクニック

PCゲームを楽しくするコントローラ

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社